
•Dreamcast •Game Boy •Nintendo64 •Playstation •Playstation 2 •X-Box •GameCube •Game Boy Advance •PC •Móviles •DVD
EGM
NO SÓLO JUEGOS
ELECTRONIC GAMING MONTHLY ESPAÑA
Nº 2 · Julio · 2001
395 PTAS / 2,37€
Entrevista
Angelina Jolie
Exclusiva
Lara Croft en carne y hueso
¡Regalamos un viaje a Egipto con un crucero por el Nilo!
Concurso
La Momia regresa a PS2 y Game Boy
REPORTAJE: Y HOLLYWOOD DESCUBRIÓ LOS JUEGOS...
Final Fantasy
Resident Evil
Tomb Raider
Chicas de cine, juegos de película
américa ibérica
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 420 ptas / 2,52 euros



Director:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
David de la Escalera, Carlos Robles, Gabriel Pérez-Ayala, Esperanza Navas, Javier Sevilla, Hugo W. Serrano, Mario Gómez, José Luis Coto, Mónica Revilla, Óscar Charneco, Jorge Martínez, Antonio P. García-Berrio
Diseño: Ignacio Docampo / Fernando de Miguel
Producción: Juan Francisco Larramendi
Directora de Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristóbal
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad



Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefe Publicidad Cataluña: José Luis Ceferino
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92
Teléfono Cataluña: 93 241 44 67 Fax: 93 241 32 69

Edita



Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Director Editorial:
Vicente Robles
Directora Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristóbal
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución



España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M-4561-2001

ARI Asociación de Revistas de Información



J.M.Martín: josemaria.martin @ eai.es

EDITORIAL

Hasta luego, Sega

El pasado 10 de junio conocimos la noticia de que Sega desmantelaba sus oficinas en Europa para dejar la distribución de los productos de Dreamcast en manos de la empresa Big Ben y la de los títulos de Game Boy Advance, Game Cube, PlayStation 2 y Xbox, en manos de los fabricantes correspondientes de las consolas: Nintendo, Sony y Microsoft.

Sega mantendrá en España una mínima presencia corporativa para vigilar su imagen de marca, pero el magnífico equipo de profesionales que, desde poco antes del lanzamiento de Dreamcast, ha trabajado para vosotros y nosotros, abandona su trabajo actual por imperativa de la dirección multinacional de la empresa.

Hace sólo un mes tenías en tus manos el número uno de *EGM No Sólo Juegos* y entonces, en esta misma página, nos daba la bienvenida Esther Barral, que junto a Lisa Narbutis y otras personas, han sido la cara de Sega para nosotros, que desde estas páginas y las de otros medios te hemos llevado la información de sus productos, magníficos juegos como *Sonic Adventure 2* o los ya míticos *Virtua Tennis* y *Soul Calibur*.



Quizá os parezca cursi o ñoño, pero aunque dado el nuevo rumbo emprendido por Sega se trate de una decisión razonable y adecuada, a nosotros se nos ha roto un poquito el alma porque, más allá de buenos juegos que ha editado y seguirá editando, Sega es una empresa que, como todas, ha sido lo que ha sido gracias las personas que han sacado adelante el trabajo y que han estado ahí para lo bueno y lo malo, dando siempre la cara. Me viene a la cabeza aquello del servicio postal estadounidense: aunque llueva, nieve o truene...

Así trabajan Esther y Lisa, a quienes el equipo de *EGM No Sólo Juegos* queremos desear el mejor de los futuros. Esperamos que sigáis en esta industria tan loca para seguir "levantando el país" con vuestro buen hacer y profesionalidad. Si no es así, estamos seguros de que arrasaréis allí donde vayáis.

Aquí queda, para nuestros lectores, vuestra foto sosteniendo el primer ejemplar de *EGM No Sólo Juegos* durante la presentación de *Sonic Adventure 2* en el Parque de Atracciones de Madrid, un evento que, ahora, con más motivo, no olvidaremos nunca: sabiendo lo que se os venía encima, mantuvísteis el tipo haciendo vuestro trabajo hasta el último momento y más allá. Una vez más, en nombre del equipo de *EGM No Sólo Juegos* y en el mío propio, ¡suerte!

José María Martín

Mª Teresa Cordón



A pesar de que en nuestros estudios de producción de Ubi Soft en Barcelona, no hemos tenido el placer de desarrollar para esta consola, siempre es triste que una consola desaparezca y más cuando es por cuestiones de situación de mercado o de posicionamiento inadecuado.

La calidad de Dreamcast es, indudablemente, muy buena. Los juegos, aunque quizá un poco escasos, estaban muy logrados. Desarrollar para Dreamcast era muy cómodo y muy rápido en comparación con otras consolas, por la semblanza con el desarrollo en PC. Por ello se pudieron convertir grandes éxitos del PC a esta plataforma. Gráficamente, se disfrutaba también de unas texturas de grán calidad y luminosidad.

Afortunadamente, la gran capacidad de producción de SEGA se seguirá disfrutando en otras consolas debido al giro estrátegico que ha dado SEGA. La innovación de la cual siempre han dado buena prueba persistirá, esta vez, en PS2, X-box, GameCube y Game Boy Advance. De todos modos, Dreamcast estaba todavía viva en el E3 con más de la mitad de sus juegos con versiones jugables, entre ellos *18 Wheeler*, *Crazy Taxi 2*, *Sonic Adventure 2*, *Outtrigger* y *Shenmue 2*.

Javier Rodríguez



La decisión de SEGA de dejar abandonados una vez más a sus usuarios que, por cierto, son de lo más fiel que hay en el mercado, creo que no nos ha gustado a nadie.

Creemos que, desde el principio, desde la central de SEGA no se han tenido en cuenta las características especiales de los diferentes mercados mundiales.

Por ejemplo, nos consta que en España, vender una consola en 1999 prácticamente como una máquina dedicada a juego en red, aunque nos pese, quizá no fue la decisión acertada.

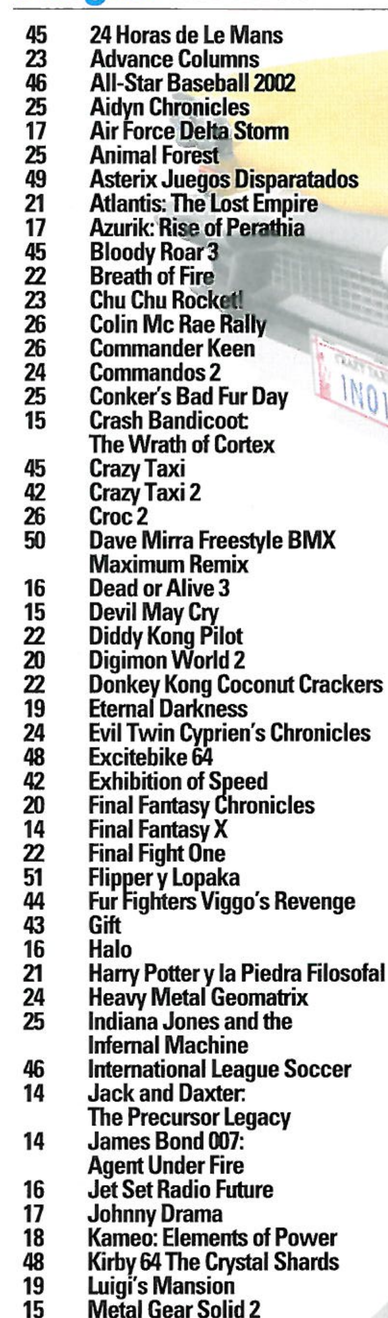
En todo caso, para Virgin Interactive, como una de las distribuidoras líderes en España, este paso de una de las más míticas compañías del sector nos ha afectado gravemente, ya que nuestro catálogo siempre contó con títulos para esta plataforma.

Nos unimos pues a todos los usuarios de Dreamcast a la hora de sentirnos defraudados por esta decisión, aunque entendemos que no se puede mantener una compañía que, por errores en su estrategia, no produce beneficios.

Queremos, eso sí, alabar el trabajo de SEGA España a lo largo de estos años, ya que han apoyado nuestros títulos y han demostrado una gran profesionalidad.



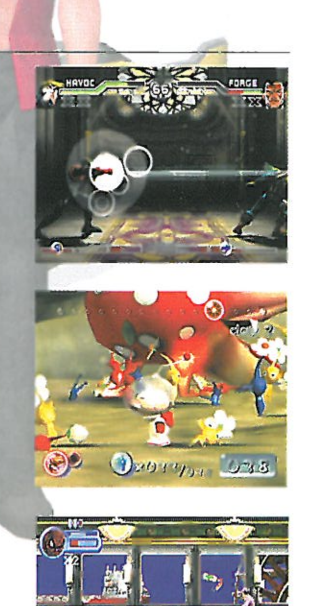
Juegos del mes









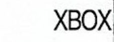
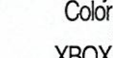








Códigos de color por plataformas

	Dreamcast		PlayStation
	Game Boy Advance		Game Boy Color
 	GameCube		XBOX
	Nintendo 64		PlayStation2

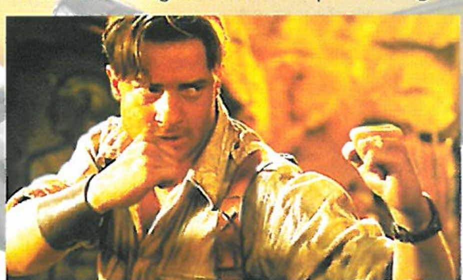


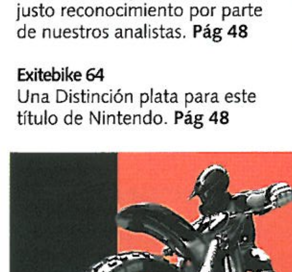


Destacados



Lara Croft en carne y hueso. Entrevistamos a Angelina Jolie, Lara Croft en la película de Tomb Raider. Su mayor reto fue la preparación física para ser Lara. **Pág 10**
Además, te contamos un montón de cosas sobre las películas que se están haciendo a partir de videojuegos y te desvelamos el regreso de **la Momia** para PS2. **Pág 20**





Kirby 64 The Crystal Shards
Una de las mejores aventuras en Nintendo 64 que ha recibido su justo reconocimiento por parte de nuestros analistas. **Pág 48**

Exitebike 64
Una Distinción plata para este título de Nintendo. **Pág 48**



Final Fantasy The Spirits Within
El espectacular y prometedor filme de Square es objeto de nuestra atención este mes dentro de nuestro reportaje dedicado a los juegos de cine. **Pág 34**





Banjo-Tooie. Sin duda, el mejor juego para Nintendo 64. Un título de plataformas, acción y aventura asequible para todos los públicos que, además, ha obtenido nuestra envidiada Distinción Oro por ser el título mejor puntuado por nuestro equipo de redacción.**Pág 39**



Sonic Adventure 2
No nos equivocamos con este juego el mes pasado al darle la portada de nuestro número uno. Todos nuestros analistas lo consideran sobresaliente y le han otorgado una Distinción oro.
Pág 41



Secciones



El creador de PlayStation, Ken Kutaragi, en España

Feliz como un niño y con muchas ganas de divertirse. Así es como se mostró Ken Kutaragi a la prensa española en una visita relámpago que realizó a nuestro país. Mientras lucía sus habilidades como conductor a los mandos del flamante Gran Turismo 3 A-Spec (el próximo gran lanzamiento de Sony), el Sr.Kutaragi habló de lo divino y de lo humano y, cómo no, del estado de la industria del videojuego y de sus planes para el futuro.

El presidente de Sony se manifestó entusiasmado con vistas al futuro, pues cree que la conectividad va a cambiar radicalmente el panorama del entretenimiento interactivo: "Vamos hacia una red global. Durante un tiempo, todo seguirá como hasta ahora, pero probablemente llegaremos a tener **una sola plataforma de juego**. De todos modos, pasarán muchos años antes de que eso sea una realidad". Ante este último comentario, se podría decir que Kutaragi espera que dicha plataforma sea una futura consola de Sony.



Interrogado acerca de su opinión acerca de las nuevas plataformas de Nintendo y Microsoft, Kutaragi respondió que lo consideraba algo positivo en principio, ya que "harán crecer el mercado". De todos modos, y en referencia a lo exhibido en la E3, el presidente de Sony se mostró decepcionado con Xbox. "**Es una lástima que en Xbox no se haya visto tanta creatividad** como hubiese sido deseable. Nada de lo que vi la E3 tenía la espectacularidad que yo esperaba. De cualquier forma, está claro que estamos ante una ola de creatividad en la que participamos todos".

Luego salió a colación el tema del acuerdo con Sega para que los usuarios de Playstation 2 y Dreamcast puedan compartir sus experiencias de juego a través de Internet, ocasión que aprovechó para compartir su visión de la Red de redes dentro del mundo del videojuego (véase Zona online, página 52). Según Kutaragi, Internet jugará un papel fundamental para ampliar el público consumidor de videojuegos en todo el mundo: "Nuestro objetivo es llegar a las mujeres y a un público más adulto. Gracias a Internet nuestros usuarios podrán hacer del juego una experiencia compartida, aunque la expansión de este aspecto será distinta en cada país, dependiendo de los anchos de banda y el coste de las conexiones".

También comentó la existencia de un posible proyecto conjunto de Sony y Nintendo relacionado con la Red, pero rehusó a dar más detalles por el momento.

Por último, dedicó unas palabras al fenómeno de las películas inspiradas en videojuegos, como Tomb Raider o Final Fantasy. "Siempre he pensado que los juegos son juegos, el cine es cine, y la música es música. Pero en nuestra industria no hay barreras. Es corriente encontrar una buena banda sonora en una película, pero también en muchos videojuegos. **La sinergia con el cine va a crear un impacto tremendo** y abrirá nuevas puertas a la creatividad para generar un mundo de entretenimiento interactivo nunca visto".

Comienzan los planes para PlayStation 3

Según Kutaragi, PlayStation 3 será una realidad dentro de 4 ó 5 años, lo cual entra dentro del periodo de vida normal para una consola. Mientras que el chip de PS2 (el "Emotion Engine") ha sido creado por Toshiba, el de PS3 corre a cargo de IBM, si bien Toshiba participará en la financiación del proyecto. La producción del susodicho chip comenzará en el 2004.

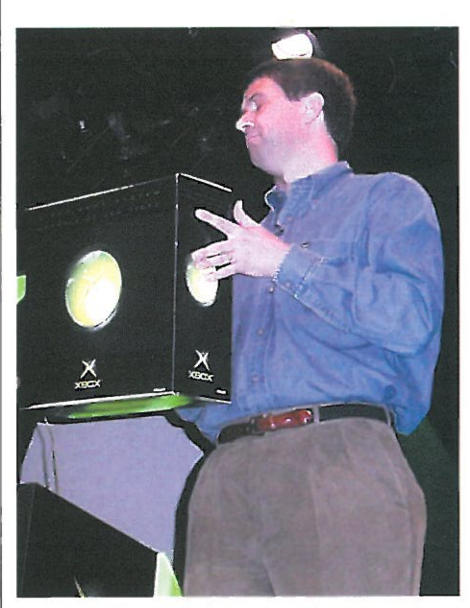
Gracias a él, PS3 tendrá una capacidad de acceso ultra-rápido a Internet, lo cual permitirá desarrollar servicios interactivos multitudinarios nunca vistos en el mundo del videojuego. PS3 será especialmente apta en lo que se denomina "procesamiento en paralelo", que consiste en dividir muchas tareas complejas entre diferentes chips.

Microsoft defiende su Xbox

Después de declarar agresivamente en la E3 que "nosotros nos comprometemos a ofrecer un contenido de calidad con el lanzamiento de Xbox, no como hiciera Sony con su PS2", el portavoz de Microsoft Robert Bach procedió a detallar las ventajas de su súper consola. "Es la única **diseñada desde el principio para el juego *online***. Este aspecto de los juegos hará por la industria lo que MTV hizo por la música" También confirmó que Xbox tendría conexión mediante banda ancha sin necesidad de comprar un periférico aparte.

A continuación hizo subir al estrado a una serie de desarrolladores que se mostraron encantados con el potencial de la consola. Incluso pasó un mensaje grabado del mismísimo Steven Spielberg, donde éste afirmaba que "Microsoft me presentó una historia con escenarios impresionantes, **algo totalmente ajeno a este mundo**. Esto va a ser algo jamás visto", refiriéndose al juego de A.I., su nueva película.

Como colofón, el presidente de Sega América, Peter Moore, detalló los proyectos que su compañía estaba realizando para Xbox: "Es increíble lo que puedes hacer cuando te libras del hardware", bromeó. Luego se puso muy serio y reiteró la importancia de que las consolas tengan conexión a la Red: "Si no utilizamos Internet, Internet nos usará a nosotros" dijo.



Robert Bach ejerció de maestro de ceremonias durante la presentación de Xbox en la pasada edición del E3



EL DISCO DURO DE PS2

No lo creíamos posible, pero nos las hemos arreglado para mostrarte cómo será el disco duro de PS2, cuyo lanzamiento podría producirse en Estados Unidos antes de que acabe este año. Como puedes ver, el disco se introduce por la parte trasera de la consola, en la ranura de expansión que se dejó vacía a tal efecto. ¿Quieres sabes qué podrás poner encima? Pasa la página.

Los creadores de Silent Hill 2 hablan de su proyecto



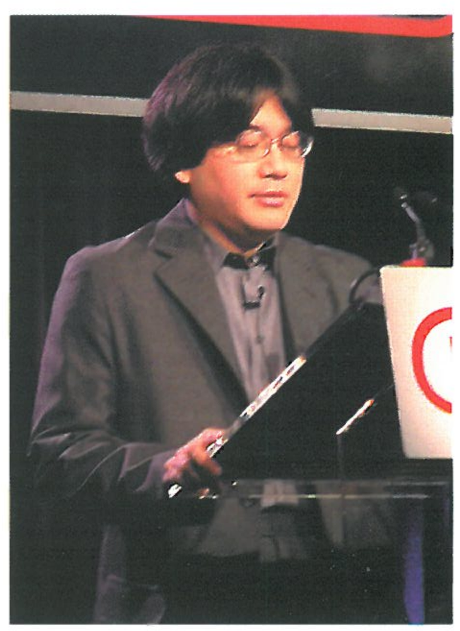
Tetsuhiro Imamura (jefe de proyecto) y Takayoshi Sato (director de las escenas intermedias) son culpables de haber causado muchas pesadillas a los jugadores con su primer *Silent Hill*, pero ellos aseguran no tener ningún problema para conciliar el sueño. "A mí *Silent Hill* **no me da miedo**, porque veo las criaturas que salen en el juego todos los días. Supongo que me he acostumbrado a ellas", admite Imamura mientras se rasca la cabeza. Sato se expresa en los mismos términos, pero bromea con la posibilidad de que el juego se haya manifestado en su vida de otra forma más siniestra: "Por alguna razón, uno de nuestros discos duros se colgó tres veces y perdimos un montón de información. Lo analizamos a fondo, pero no parecía que estuviese estropeado. Estoy empezando a pensar que tal vez tuviese algo que ver con la maldición de *Silent Hill*".



En cualquier caso, trabajar en *Silent Hill 2* ha sido una experiencia poco menos que espiritual para Sato e Imamura. Después de editar una secuencia particularmente gráfica ("con mucho vómito", puntualiza Sato), el ordenador se colgó y la escena se echó a perder. "Supuse que era un mensaje divino diciéndome que nos estábamos pasando de la raya, así que decidimos hacerla menos explícita", dice Imamura.

Bueno, tal vez fuese un mensaje divino, o tal vez el temor a la reacción de la censura japonesa, pero en cualquier caso, parece seguro que *Silent Hill 2* tendrá montones de escenas turbadoras. De hecho, Imamura confiesa que para esta secuela ha copiado las **técnicas cinematográficas de las películas de David Lynch**, que se caracterizan por describir situaciones bizarras e inquietantes. En concreto, *Carretera Perdida* y *El Hombre Elefante* han sido valiosas fuentes de inspiración para dar con ese toque sicótico que perseguía.

Satoru Iwata, de Nintendo, habla sobre la industria del videojuego



El director de Nintendo, Satoru Iwata, aprovechó la multitudinaria conferencia de la compañía, celebrada en un lujoso hotel de Los Ángeles un día antes del comienzo del E3, para compartir sus reflexiones acerca de la industria del videojuego. "Es imposible estar al día con el desarrollo tecnológico", dijo, "puedes comenzar a hacer un juego ahora y el hardware ya se habrá quedado obsoleto para cuando lo termines".

Iwata explicó que Nintendo no se escuda en la tecnología para tener éxito, sino en los juegos. "**Game Cube materializa el concepto de ``la diferencia Nintendo``**, esto es: innovación, calidad, personajes reconocibles... y herencia". A continuación, se lamentó por el excesivo énfasis que los desarrolladores ponen en los gráficos: "Ya no se puede impresionar al usuario sólo con imágenes espectaculares, hay que demostrar otras cosas". También hizo hincapié en la falta de conceptos innovadores: "Muchas empresas consiguen un éxito y después sobreviven gracias a las secuelas". Asimismo, comentó la tendencia a sacar un mismo juego para varias plataformas.

A raíz de todo esto, Iwata concluyó: "**El jugador se siente frustrado** y eso es malo para la industria. La gente no necesita que existan videojuegos, para ellos no son un producto de primera necesidad, pero para nosotros sí. Por eso queremos hacer juegos que entretengan de verdad. Sólo somos una empresa dedicada al entretenimiento interactivo, pero queremos ser los mejores en esto."

Acerca de las dificultades que pasan los desarrolladores para adaptarse a las nuevas plataformas, Iwata dijo que "Game Cube fue diseñada con la idea de facilitar el trabajo a los desarrolladores. Si los diseñadores tienen que luchar con las máquinas para conseguir resultados, no tienen tiempo para concentrarse en aquello que es divertido y único de su producto".

Además de esto, Iwata invitó a algunos diseñadores a mostrar las grandes apuestas de Nintendo para Game Cube: *Pikmin* y *Luigi's Mansion*.



Las noticias más jugosas del planeta...

BREVES

El reloj de Final Fantasy

Seiko ha anunciado que próximamente pondrá a la venta un reloj cuyo diseño está inspirado el la muñequera electrónica que luce la protagonista virtual de la película *Final Fantasy The Spirits Within*, la doctora Aki. En la película, Aki utiliza dicha muñequera para detectar la presencia de formas de vida pero, obviamente, el reloj de Seiko es más discretito en cuanto a funciones: da la hora de cuatro formas diferentes y tiene calendario. Es sumergible (hasta 100 metros de profundidad) y costará unas 40.000 pesetas, más o menos. En principio, sólo estará a la venta en Japón.

Sega busca negocios fuera de la industria de los videojuegos

Sega Japón ha anunciado que, a fin de recuperarse de los cuatro años de pérdidas consecutivas que ha sufrido, está estudiando oportunidades de negocio fuera de la industria delos videojuegos. Tetsu Kayama, uno de los consejeros delegados de la compañía, ha apuntado al desarrollo de software educativo o de programas con gráficos 3D de entrenamiento y análisis como posibles fuentes de ingresos. Sega estima que, en los próximos cinco años, estos proyectos constituirán aproximadamente el 10% de los ingresos totales de la compañía. Sega también ha declarado que sus planes para reestructurarse como compañía de software y abandonar el mercado de las consolas domésticas están yendo como ellos esperaban y su situación financiera está mejorando.

Cancelado Half-Life para Dreamcast

Sierra ha confirmado que ya no publicará la versión de *Half Life* para Dreamcast. La única razón aducida para la cancelación ha sido que "las condiciones del mercado han cambiado".

Desvelados los nuevos personajes de Capcom vs. SNK 2

Capcom ha revelado los nuevos personajes de *Capcom Vs. SNK 2*, que próximamente aparecerá para PS2. Las incorporaciones a la plantilla de luchadores de Capcom son Maki (*Final Fight 2*), Eagle (*Street Fighter*), Kyosuke (*Justice School*), Yun (*Street Fighter 3*), Rolento (*Final Fight*) y Dan (*Street Fighter Alpha*). Por parte de SNK, los nuevos son Hibiki (*Last Blade*), Haohmaru (*Samurai Showdown*), todo (*Art of Fighting*), Chang y Choi, Athena, Rock Howard (*King of Fighters*) y Joe Higashi (*Fatal Fury*).

Mundo Pokémon 2001 abre sus puertas en Madrid

El Parque de Atracciones de Madrid ha inaugurado recientemente la 2ª exposición monográfica sobre *Pokémon*, que durará **hasta el 30 de septiembre**. En una superficie de 900 metros cuadrados, la exposición alberga distintos espacios relacionados con Pokémon, como un área dedicada al intercambio de cartas coleccionables, un castillo hinchable, una zona de dibujo o pases regulares de los episodios de la serie de televisión. Nintendo, por su parte, ha dispuesto ochenta Game Boys para que los visitantes puedan jugar a *Pokémon Oro, Plata, Rojo, Azul, Amarillo*, y *Trading Card Game* hasta que se harten. También han puesto 64 consolas Nintendo 64 que ofrecen la posibilidad de competir en partidas de *Pokémon Stadium, Pokémon Snap, Pokémon Puzzle League, Banjo-Tooie y Excitebike*, entre otros. Pikachu, el popular ratón eléctrico, se mostró particularmente complacido con la iniciativa. "Pika", afirmó.



Docenas de consolas aguardan a los jóvenes visitantes de Mundo Pokémon 2001 en el Parque de Atracciones

Game Boy Advance bate récords de ventas en EE.UU.

Sólo en Estados Unidos, y en apenas la primera semana de su lanzamiento, ya se han vendido **quinientas mil** Game Boy Advance, lo cual convierte a esta plataforma en la mejor vendida de la historia durante la fase de lanzamiento. De hecho, probablemente se habrían vendido más de no ser porque muchas tiendas agotaron sus existencias. Nintendo tuvo que distribuir cien mil unidades más durante el fin de semana para intentar atender la demanda. "Sabíamos que las ventas serían buenas", comenta Peter Main, vicepresidente ejecutivo de ventas y marketing de Nintendo América, "pero esto ha superado todas nuestras previsiones". Nintendo espera que para finales de junio el número de Game Boy Advance puestas a la venta en Norteamérica haya llegado al millón. Las expectativas de unidades vendidas en todo el mundo para este año fiscal rondan los veinticuatro millones.


MATA-HARI



ADAPTADOR DE RED Y MÓDEM PARA PS2

Pues efectivamente, sobre el disco duro para PS2 podrás colocar este flamante dispositivo que te permitirá acceder a Internet a través de módem y otro tipo de redes de banda ancha. La cuestión ahora es cuándo estará lista la red de Sony para poder jugar *online*. En teoría, esto debiera suceder también antes de finales de año en Estados Unidos, pero quién sabe. Tienes más información acerca del futuro *online* de PS2 en nuestra sección Zona online, en la página 52.

Dicen, dicen...

Hola, gente. Mata-Hari vuelve por segundo mes para traeros cotilleos y rumores jugosos y curiosos de ésta, nuestra industria. Como este mes no tenemos mucho sitio, vamos al grano:

Cual hormiguitas están trabajando los muchachos de LucasArts. Además de haber presentado una de las líneas más fuertes de los últimos E3, gracias a un buen montón de productos de Star Wars entre los que merece especial mención el *Rogue Squadron* **de GameCube**, otros de los grandes clásicos de aventuras de la compañía, como son *Full Throttle* y *Maniac Mansion* se dejarán caer pronto por **PS2** (y seguramente alguna otra plataforma), mientras *Obi-Wan* y *Starfighter Special Edition* (una versión revisada y mejorada del juego de PS2) harán lo propio por **Xbox**.

Y hablando de Xbox, ese *Project K-X* que estaba realizando Dream Factory y que al lograr hacerse con la licencia de Bruce Lee ha pasado a convertirse en el exclusivo *Bruce Lee: Quest of the Dragon*, también suena bastante prometedor.

Mientras, están pasando un montón de cosas interesantes con GameCube. Por ejemplo, cierto **erizo de pinchos azules** está negociando su aparición en la secuela que está preparando Nintendo de sus *Smash Bros.* Espero que lleguemos a verlo, aunque hay tantas cosas que se pueden torcer por el camino... Pero, desde luego, tiene buena pinta. En cualquier caso, lo que parece seguro es que tendremos juego de **Sonic** en **GameCube**, tanto si sale en *Smash Bros.* como si no. Miyamoto tiene unos cuantos proyectos en marcha para GC de los que ya se ha podido ver alguno en el E3, y las primeras impresiones de la prensa han sido claramente positivas. *Pikmin* promete ser algo grande... Siguiendo con la nueva consola de Nintendo, los chicos de Activision también se apuntan con un par de proyectos, el inevitable *Tony Hawk* (parecen decididos a que no salga ni una plataforma nueva sin su dosis de skate) y un nuevo *Spider-Man* (esta vez **basado en la película** que se estrenará el año que viene). Además del *Resident Evil Zero* de GC, también veremos una versión del primer *Resident Evil* hecha completamente en tiempo real para la consola de Nintendo y para PS2, con nuevas zonas a explorar y más sustos y sobresaltos.

Malas noticias para los propietarios de **N64**. Quiero decir, además de que ya no le quede mucha vida a su consola. Uno de los pocos juegos de acción que quedaban por salir en este sistema, *Sin & Punishment* de la compañía Treasure, parece que ya no llegará por nuestras costas, ya sea de manos de Nintendo o de cualquier otro. Mantendremos los dedos cruzados porque la esperanza es lo último que se pierde, pero yo, personalmente, no pienso aguantar la respiración. Mientras, en Japón, N64 se puede dar por muerta (parece que *Animal Forest* sea, posiblemente, el último juego que saque Nintendo por allí) y lo mismo ocurrirá en Norteamérica, ya que todos parecen concentrarse ya en su hermana de nueva generación. Pero, digo yo, si el juego ya está hecho, ¿por qué dejar pasar la oportunidad de dar a sus usuarios un buen juego más antes de despedirse?

Eso que hay bajo estas líneas es un invento de Panasonic con licencia de Nintendo: contiene una **Game Cube**, un reproductor **DVD** y un sistema de sonido de esos que quitan el hipo. ¿Empezará ya Nintendo a licenciar su tecnología antes del lanzamiento de la consola?

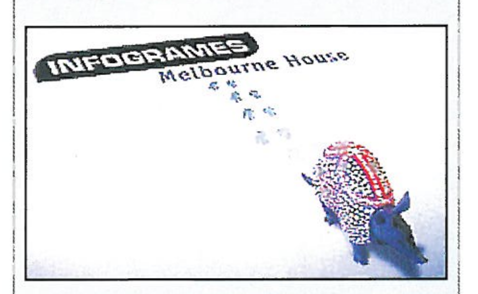
Pero ha llegado el momento de despedirse. El mes que viene, os traeré nuevos e interesantes cotilleos, no dejéis de volver. Hasta dentro de 30 días (día más, día menos).

Mata-Hari



PERFIL DEL DESARROLADOR

Melbourne House

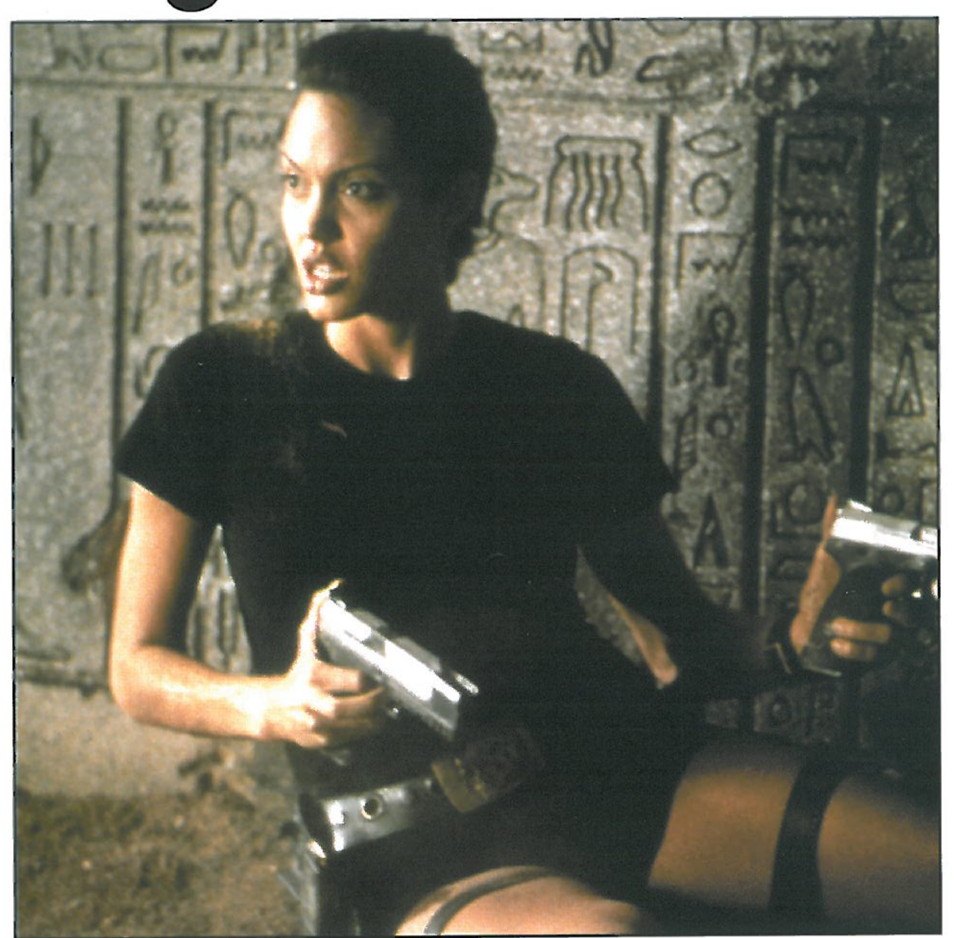


Fundada en: 1980
Ubicada en: Melbourne, Australia
Página web: www.melbournehouse.com
Número de empleados: 100
Juegos anteriores: The Hobbit (C64/Spectrum), Way of the Exploding Fist (C64/Spectrum), Usagi Yojimbo (C64), Star Wars (NES), Hunt for Red October (GB), Shadowrun (SNES), True Lies (SNES), KKND (PC), DETHKARZ (PC), GP500 (PC), Looney Tunes: Space Race (DC), Test Drive LeMans (DC, PS2)
Proyectos actuales: secretos.
Cuando nos quedamos a trabajar hasta tarde, solemos... bajar al 7-eleven a comprar comida.
Exceptuando nuestros propios juegos, en la oficina solemos jugar a: Counter Strike, Quake 2, Virtua Fighter 2.
Aperitivos favoritos: Pizza o hamburguesas de pollo.
La música que ponemos para inspirarnos es: tenemos gustos muy variados, así que es normal tener a Herbie Hancock y Mobbie sonando a la vez que Rancid y Bolt Thrower.
La historia detrás de nuestro nombre:
Hmmm... Estamos situados en Melbourne y somos una casa (house) desarrolladora de Software... No, en serio, originalmente nos llamábamos Beam Software y nuestra distribuidora era Melbourne House. Fuimos Beam Software durante 20 años, hasta que entramos a formar parte de Infogrames, momento en el que nos cambiamos a nuestro actual nombre.
Otros géneros os gustaría cubrir:
¿Realmente hace falta otro juego de Rallies o Fórmula 1? Lo hermoso de los simuladores de coches deportivos es que hay enormes diferencias en las características de los vehículos que compiten. Tienes prototipos potentísimos corriendo contra Vipers y 911s. Con nuestra tecnología actual, podríamos hacer un estupendo título estilo Gran Turismo, en términos de selección de coches y equilibrio de juego.



Entrevista

Angelina Jolie - Lara Croft



Puede que estemos chalados pero, si nos dieran la oportunidad de conocer a un personaje de videojuego en la vida real, pasaríamos de Mario (demasiado peludo), Crash (nos pondría la redacción perdida) o Sonic (por el mismo motivo), en menos que canta un gallo, para pasar un rato con Lara Croft, sobre todo si está interpretada por Angelina Jolie, de la que simplemente sus labios ya constituyen, en opinión de la mayor parte de los redactores de esta revista, la octava maravilla del mundo. Como somos así de afortunados, hace algún tiempo tuvimos ocasión de charlar con la superestrella en persona durante un viaje al estudio de rodaje de Tomb Raider. Angelina, estamos listos para ese primer plano...

Hemos oído todo tipo de rumores disparatados durante la producción de la primera película de Lara Croft. Nuestro favorito es el que dice que aceptaste este papel como venganza contra tu ex-marido, Jonny Lee Miller, que solía jugar a Tomb Raider de forma obsesiva. ¿Es cierto?

¡No! [Risas] Es también como el rumor que dice que no enseño mi trasero en la escena de desnudo. No dejo de leer todo tipo de cosas de lo más extrañas. No es la razón por la que quise hacerlo. Los hijos de mi marido también tienen el juego... Pero, claro que sí, tiene algo que ver con el tema de que Jonny jugara con él hace años y yo odiara en cierto modo a esta mujer, porque tenía a mi marido toda la noche en pie por aquel entonces.

Así que, ¿enseñas tu trasero?

No creo que vayáis a verle el trasero en la escena de desnudo. O sea, [la película] es para niños, pero yo estaba desnuda en la ducha. No creo que podáis ver gran cosa. Hay mucho vapor y la toalla cae en el momento justo. No sé. No lo he visto. Pero sé que están poniendo mucho cuidado por los niños.

¿Cuál fue tu inspiración para el personaje?

Es un poco de todo. Es como todas las actrices italianas *sexies* que he visto y, aún así, también es ese tipo que caza cocodrilos en Australia, completamente enamorado del peligro. Y después está esta nueva personalidad que ha surgido de mí. No dejaba de pensar no puedo hacerlo, soy una actriz seria. Y antes de darme cuenta me encontré con mi escueto uniforme en la cima de una montaña de Islandia, con unos perros que tiraban de mi trineo y armada con unos pistolones. Y pensé, "¡Sí! ¡Esto es exactamente como yo soy!"

Así que ves algo de ti misma en Lara...

Creo que soy excesivamente atrevida. Me gustaría pensar que lucha por lo que es correcto y no le gusta la injusticia. Es una buena amiga, se preocupa y apoyaría a alguien si se encontraran en un aprieto. Eso me gusta. Me gustaría pensar que soy como ella, pero la verdad es que no estoy segura.

¿Creaste en tu mente algún tipo de historia de origen para el personaje que no estuviera en el guión?

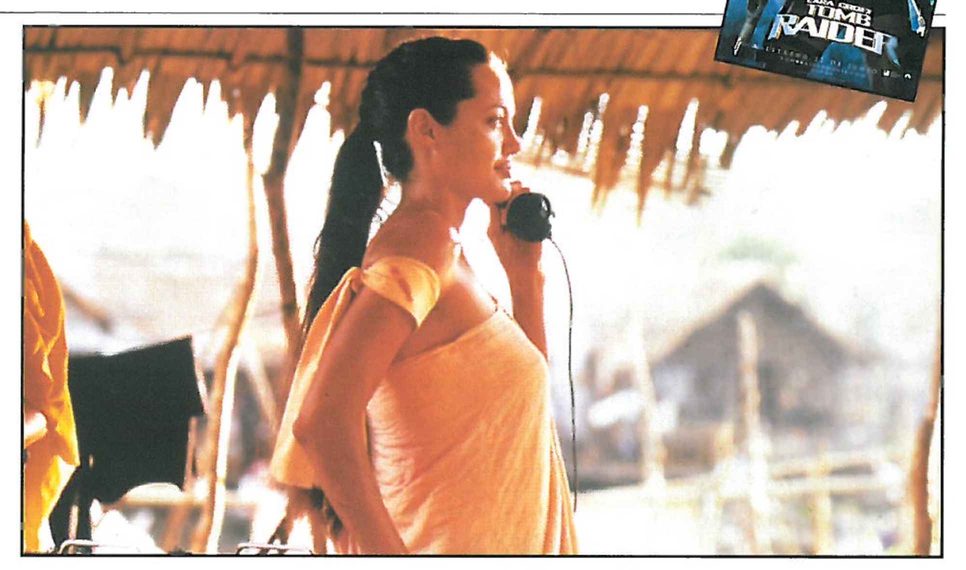
No creé gran cosa. Ajusté algo aquí y allá, pero ella ya estaba creada, hasta detalles como su cumpleaños. La gente sabe cosas de ella. Sabe dónde ha estado, sabe cómo se ha adiestrado, con quién se ha adiestrado, a qué escuelas ha ido, qué idiomas habla. Es algo distinto cuando abordas un personaje como éste en el que ya te dan todo eso y la gente se ha formado una determinada imagen de ella. Los niños ya saben cuánto rato puedo aguantar la respiración bajo el agua, por lo que esperan verme hacerlo.

¿Cuánto rato puedes aguantar la respiración bajo el agua?

Todo lo que sé es que tengo mi licencia de submarinismo. Iba a haber una lucha subacuática con un centenar de anguilas flotando a mi alrededor, y creo que la redujeron a cinco hombres. Creo que si Simon Crane [coordinador de especialistas] tuviera oportunidad, nos tiraríamos tres años haciendo esto, realizando los actos de especialistas más increíbles que hayáis visto en vuestra vida.

Hablando de especialistas, ¿cuánto de lo que vemos en pantalla –de Lara en acción– eres realmente tú?

Cuando se producen explosiones, son de verdad. Y cuando estoy haciendo puenting, lo hago de verdad. Y las armas son reales y disparan. Y estoy deslizándome de verdad colina abajo. De modo que hay más cosas reales que lo contrario. Justo el otro día estaba colgando de un precipicio y casi me caigo, así que esa mirada de terror, de "Oh, me puedo caer" es, ciertamente, bastante real.



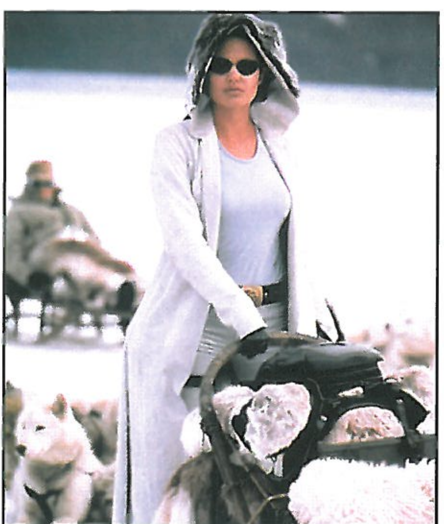
¿Cómo te pusiste en forma para toda la acción?
Me han hecho seguir una dieta asquerosa, la verdad. A base de muchas proteínas y sardinas. Como mucha carne y pescado –de los que tienen muchas, muchas proteínas– y todas esas vitaminas y cosas así. Y entre medias, en mitad del día, me pongo a hacer ejercicio y gimnasia y corro un poco.

Y tuviste que taparte los tatuajes...
Oh, sí, la pesadilla de mis tatuajes. [Risas]

¿Cuánto has tenido que prepararte para el papel?
Me he pasado unos dos meses y medio aprendiendo de todo, desde preparación básica de fuerza y ejercicios de gimnasia, a *kickboxing*, manejo de armas y hacer ballet con gomas elásticas de tipo puenting. Cada día era una auténtica locura. Ya no podía fumar más o beber vino. Tenía que vivir siguiendo un programa. Me llevó mucho tiempo prepararme para todas las escenas arriesgadas, esa fue la parte más dura. Cuando logré ser suficientemente hábil, durante el rodaje, se trataba ya de mantener el nivel para hacerlo y la capacidad para tener todos los días la misma energía para hacer todo eso. Era un grupo de especialistas increíble y su coordinador está continuamente inventando algo para poder montar nuevas peleas, peleas que nadie ha visto nunca antes y cosas nuevas que nadie ha hecho nunca. Ha sido un gran reto para todos.

¿Llegaste a alcanzar tu límite?
Oh, he tenido mis momentos en los que, de repente, siento que me quiero poner blanda, quiero ser una chica. De pronto, me entran momentos en los que me pongo "¡Aiieeeee!"

¿Fue duro lograr el acento de Lara?
Esa es una de las cosas que más nerviosa me pone. Ella ha sido criada de cierta forma, tiene una determinada educación y es, al fin y al cabo, Lady Croft. Pero no quería que fuera una de esas aristócratas *snob* e inaccesibles, así que tuvimos que coger distintas partes de ese acento y, simplemente, hacerla británica. Tiene gracia, porque es un acento que realmente no pondrías en una película de acción. Aunque Bond lo tiene, tiene un cierto.... De algún modo, me hace parecer como una dama y a la vez sueno muy grosera. Soy muy violenta, pero a la vez me estoy tomando un té.



Me llevó mucho tiempo prepararme para todas las escenas arriesgadas, esa fue la parte más dura

En el pasado has interpretado, en su mayor parte, personajes serios. ¿Por qué ese cambio a estrella de acción del verano?
Creo que todos corremos el riesgo de tomarnos demasiado en serio a nosotros mismos en la vida y no hacer lo que queremos, porque tememos que la gente no nos tenga en tan alta consideración o nos tome en serio o piense que somos tan profundos. Es divertido para mí, resultará divertido para los chavales que vayan a verla y me lo estoy pasando bien haciéndolo. Y creo que es un estupendo modelo a seguir.

¿Has probado alguno de los juegos de Tomb Raider?
Han tenido que darme clases. No se me da muy bien. Le voy cogiendo el truco, pero cuento con la ayuda de los propios creadores para aconsejarme.

Las encuestas muestran que los fans de Tomb Raider consideran que eres perfecta para el papel.
No lo habría aceptado de no haber sido así.

¿Cómo sienta tener tu propia figura de acción?
Vi parte de ella, la cabecita de plástico y casi me desmayo.

¿Por qué?
Es que resulta tan extraño. En realidad soy una persona muy reservada y en el último año o así me he vuelto una figura pública. Soy una actriz porque me escondo tras otras personas. Y de repente me encuentro siendo el centro de atención. Tengo que hacer ciertos ajustes en ese aspecto. Supongo que este verano me va a resultar difícil esconderme. Y eso me asusta un poco. Pero lo bueno es que en realidad no soy yo. Los niños me están pidiendo que les firme autógrafos estos días y me dicen "¿Puedes firmarme esto como Lara Croft?" Así que al final, ahora, firmo con su nombre. Ya ni siquiera tengo una identidad.

¿Te has quedado con algún souvenir interesante del rodaje?
Tengo una piel de serpiente de Camboya. Tengo un arnés, porque me pasé tanto tiempo en él que lo forraron y me lo regalaron. Están guardando mis pistolas en una funda y me las van a mandar. Me he llegado a sentir muy unida a ellas. Las llevaba todos los días y ahora las quiero.

¿Estás dispuesta a hacer una secuela?
Estoy deseando hacerla. La verdad es que espero que todo vaya bien, porque espero hacer muchas más. Y he firmado para hacer más. Así que, si me quieren, me tienen. Tengo curiosidad por ver dónde iría en la próxima y quiero estar allí cuando lo haga.

No os perdáis a Angelina Jolie como Lara Croft en Tomb Raider. Este verano en las pantallas de todo el mundo.



Los más vendidos *

Nintendo 64

POKEMON STADIUM + TRANSFER PACK	1
BANJO-KAZOOIE	2
BANJO-TOOIE	3
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	4
POKÉMON SNAP	5
MARIO PARTY 2	6
MARIO TENNIS	7
SUPER SMASH BROS	8
PERFECT DARK	9
DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION	10

Game Boy Color

GAME BOY COLOR

POKÉMON PLATA	1
POKÉMON ORO	2
POKÉMON PINBALL	3
POKÉMON AMARILLO	4
SUPER MARIO BROS DX	5
DONKEY KONG COUNTRY	6
WARIO LAND 3	7
POKÉMON ROJO	8
POKÉMON AZUL	9
102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE	10

PlayStation

TIME CRISIS: PROYECTO TITÁN + G-CON 45	1
FIFA 2001	2
FINAL FANTASY IX	3
UEFA CHALLENGE	4
TARZÁN (PLATINUM)	5
ISS PRO EVOLUTION 2	6
MANAGER DE LIGA 2001	7
COLIN MCRAE RALLY 2.0	8
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE	9
DRIVER 2	10

PlayStation 2

MOTO G.P.	1
FIFA 2001	2
STAR WARS EPISODE I STARFIGHTER	3
FORMULA 1 2001	4
SKY ODDISEY	5
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	6
ZONE OF THE ENDERS	7
CRAZY TAXI	8
TEKKEN TAG TOURNAMENT	9
QUAKE III REVOLUTION	10

Dreamcast

SKIES OF ARCADIA	1
VIRTUA TENNIS	2
CRAZY TAXI	3
THE HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA	4
SHENMUE	5
SONIC ADVENTURE	6
METROPOLIS STREET RACER	7
PHANTASY STAR ONLINE	8
QUAKE III ARENA	9
SOUL CALIBUR	10

* Datos proporcionados por ADESE y GFK

Próximamente

Nintendo 64

Paper Mario	Nintendo	Octubre
Pokémon Stadium 2	Nintendo	Noviembre
Mario Party 3	Nintendo	Diciembre

Game Boy Color

Looney Tunes Racing	Infogrames	Junio
Snoopy Tennis	Infogrames	Julio
En busca del valle encantado	Virgin	Junio
Hands of time	Virgin	Junio
Top Gun	Virgin	Junio
Razor Freestyle Soccer	Crave	Julio
Xena	Virgin	Julio
Hercules	Virgin	Julio
Robocop	Virgin	Agosto
Alone in the Dark 4	Infogrames	Julio
Resident Evil Gaiden	Virgin	Noviembre
Antz 2	Virgin	Noviembre
Toki Tori	Capcom	Julio

Game Boy Advance

Ready 2 Rumble 2	Virgin	Junio
Army Men Advance	Virgin	Junio
Harry Potter	EA	Septiembre
Spiderman	Activision	Septiembre
Pac-Man Collection	Namco	Septiembre
Robocop	Virgin	Noviembre
Breath of Fire	Capcom	Septiembre
Prehistoric Man	Virgin	Noviembre
Super Street Fighter 2	Capcom	Septiembre

PlayStation

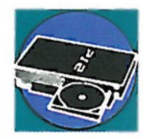
Digimon Grand Prix	Bandai	Septiembre
Dark Arena	Majesco	Septiembre
Technomage	Infogrames	Julio
Tintin Destino Aventura	Infogrames	Septiembre
Looney Tunes: Perro y Lobo	Infogrames	Septiembre
X-Men Mutant Academy 2	Activision	Septiembre
Power Diggerz	Virgin	Agosto
Spiderman 2: Enter Electro	Activision	Septiembre
Tiny Toons Adventures in School	Virgin	Julio
Black & White	Virgin	Septiembre

PlayStation 2

Silent Hill 2	Konami	Septiembre
Barbarian	Interplay	Septiembre
Duke Nukem	Rockstar	Septiembre
Beasts War	Bam!	Septiembre
Time Crisis 2	Namco	Septiembre
Stunt GP	Virgin	Agosto
DNA	Virgin	Octubre
Giants	Virgin	Septiembre
Herdy Gerdy	Eidos	Septiembre
Commandos 2	Proein	Septiembre
Baldur's Gate Dark alliance	Virgin	Septiembre
Wingover 3	Virgin	Septiembre
Run Like Hell	Virgin	Noviembre
Gran Turismo 3 A-spec	Sony	Septiembre
Top Gun	Virgin	Noviembre
Spy Hunter	Virgin	Noviembre
Jekyll Hide	Cryo	Agosto
Bomberman 2001	Virgin	Noviembre
Batman Vengeance	Ubi soft	Septiembre
Zombie Revenge	Acclaim	Julio
Paris-Dakar Rally	Acclaim	Julio
La fuga de Monkey Island	EA	Junio
NBA Street	EA	Junio
Rugby 2002	EA	Junio
Onimusha Warlords	EA	Junio

Dreamcast

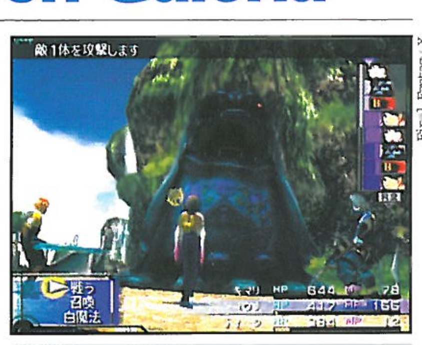
Alone in the Dark IV	Infogrames	Junio
Unreal Tournament	Infogrames	Julio
Heavy Metal Geomatrix	Virgin	Julio
Cannon Spike	Virgin	Julio
Outtrigger	Sega	Julio

Previews

Este mes en Galería

La galería de este mes está dedicada a los juegos que se presentaron en el E3 de los Angeles. Algunos de ellos estaban ya completos, otros estaban presentes en forma de demos jugables y unos pocos tan sólo se podían ver como vídeos de presentación. Los que sacamos aquí son sólo una pequeña muestra de los que nos han parecido más representativos e interesantes. En esta edición coincidía la presentación de los juegos de tres consolas nuevas, Game Cube y Game Boy Advance de Nintendo y Xbox de Microsoft. Aún así, PS2 se las apañó para no perder protagonismo gracias a una gama de títulos muy prometedores. Los que pensaban que lo único que valía la pena esperar de la consola de Sony era Metal Gear Solid 2 y Gran Turismo 3 se llevaron una grata sorpresa. Dreamcast, Nintendo 64, PSOne y Game Boy Color también estuvieron presentes, así que con 6 plataformas diferentes anunciando a bombo y platillo sus novedades, ¡esto está que arde!



Final Fantasy X

TOP 5 Galería

1	**Final Fantasy X** PlayStation 2
2	**Pikmin** GameCube
3	**Dead or Alive 3** Xbox
4	**Final Fight One** Game Boy Advance
5	**Shenmue 2** Dreamcast

Personaje del mes

Luigi

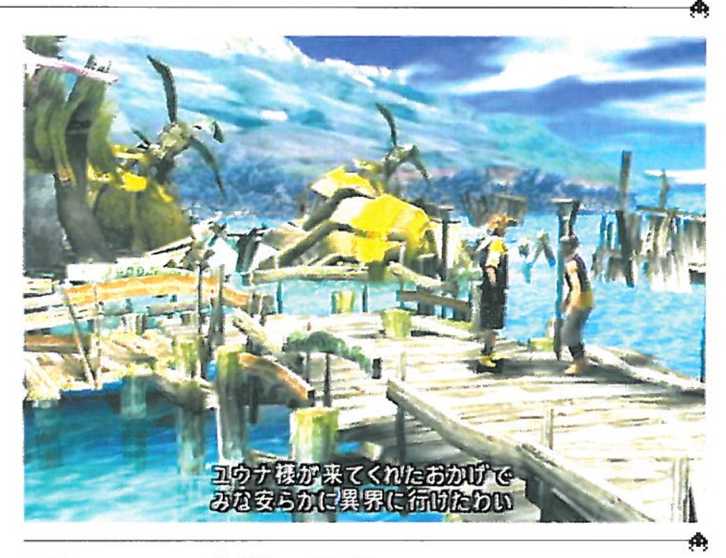
Debutó en Mario Bros, aunque mucha gente le confundió con un mero clon de Mario (la única diferencia era que vestía ropas verdes en vez de rojas). Habría que esperar a Super Mario Bros 2 (reeditado para GameBoy Advance bajo el nombre de Mario Advance) para que Luigi empezase a distinguirse de su hermano mayor: es más alto y delgado, y sus saltos son más potentes (una faceta que se volvería a poner de manifiesto en Super Smash Bros de N64, donde figuraba como personaje secreto).

Su destino ha sido siempre ceder el protagonismo a su hermano Mario, la auténtica estrella de la familia. En una especie de broma cruel de Nintendo, cuando por fin sacan un juego con Luigi de protagonista, van y le ponen de título "Mario is Missing". Afortunadamente, y gracias a la intercesión de Shigeru Miyamoto, los méritos de este abnegado héroe pronto serán reconocidos en Luigi's Mansión de GameCube.



Final Fantasy X

La décima entrega de la serie de rol más popular de todos los tiempos, que incluso tiene una carísima película de animación por ordenador en producción, incorpora algunas novedades significativas con respecto a los títulos anteriores. Para empezar, los personajes tienen voces y el sistema de combate ha sido modificado ligeramente. Una barra de acción común muestra el orden exacto en el que va a actuar cada luchador (algo parecido al sistema del juego Evolution, de Dreamcast), y las invocaciones no se limitan a lanzar un único ataque para luego desaparecer, sino que se quedan a pelear y pueden ser controladas por el jugador. Los escenarios ya no están hechos con gráficos en dos dimensiones, sino que están cuidadosamente modelados hasta el último detalle en 3D. La ambientación es muy colorida, en contraste con los sombríos tonos de Final Fantasy VII y VIII, mientras que los diseños de personajes son realistas y bien proporcionados, en contraposición con las caricaturas de Final Fantasy IX. Lo que sí se ha conservado son las secuencias de vídeo intermedias generadas por ordenador, que como viene siendo costumbre en Square, son absolutamente impresionantes. Ni que decir tiene que éste es uno de los juegos más esperados para PS2, junto con Gran Turismo 3 y Metal Gear Solid 2.



James Bond 007: Agent Under Fire



A diferencia de otros títulos basados en películas, el argumento de Agent Under Fire ha sido confeccionado específicamente para el juego. Bond tiene que enfrentarse con una organización terrorista que pretende dominar al mundo mediante un ejército de clones. Por supuesto, 007 cuenta con un completo arsenal de armas, artilugios y coches del laboratorio de Q para resolver esta aventura, que se extiende a lo largo de diez exóticos escenarios. La perspectiva es en primera persona (desde los ojos de Bond) y cada misión puede ser completada mediante fuerza bruta, sigilo, o una mezcla de ambas.



Pirates of Skull Cove





Interpretando a la intrépida Katarina de León, el jugador se pone al timón de un galeón pirata con el que librar batallas navales y surcar los siete mares. Los cañones se pueden cargar con diferentes tipos de munición (como cadenas, bombas fétidas o balas explosivas) y la protagonista pelea en persona usando cuchillos, granadas de pólvora, armas mágicas y, por supuesto, su destreza con la espada (que mejora al ganar experiencia). En las Islas Encantadas, Katarina encuentra exóticos tesoros, sirenas y chamanes vudú, mientras que en el norte elude icebergs y combate con bestias de la nieve.

Jack and Daxter: The Precursor Legacy

Jak se ve metido en una aventura formidable mientras busca un remedio para devolverle la forma humana a su amigo Daxter, actualmente transformado en comadreja. Este juego combina elementos de diferentes géneros: exploración, plataformas, aventura, acción, estrategia e incluso carreras y pesca. Los gráficos son estupendos, mostrando modelos de personajes llenos de detalle y vastas extensiones de terreno que se extienden tan lejos como alcanza la vista. Ambientación tropical, mucho colorido y personajes humorísticos, son algunas de las señas de identidad de este título.





Stars Wars Racer Revenge: Racer II



Han pasado ocho años desde que Anakin derrotase a Sebulba en las carreras de vainas y, ahora, el irascible alienígena busca la revancha. No lo va a tener fácil, porque el joven Skywalker ha crecido en experiencia y habilidad.

Esta continuación del primer Racer cuenta con importantes mejoras en la inteligencia artificial de los rivales y ofrece más de 18 circuitos repletos de atajos y rutas alternativas. Los circuitos se ambientan en seis planetas distintos, incluido Tatooine (donde se libraba la carrera de la película Episodio 1) y hay 16 pilotos para escoger.



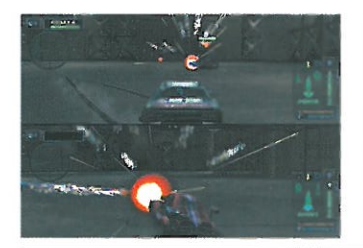
OTROS TÍTULOS DESTACADOS

FIFA 2002: una nueva edición del popularísimo simulador de fútbol.
Shadowman Second Coming: segunda parte de Shadowman, una aventura vudú que se adentra en la Zona Muerta.
RLH: juego de terror con marines peleando contra alienígenas a tiro limpio.
Blood Omen 2: aventura con un vampiro de protagonista.
Ace Combat 4: simulador de combate de aviones.
Virtua Fighter 4: lucha superrealista. Gráficos de impresión y dos personajes nuevos.
Capcom vs. SNK 2: diez nuevos personajes y cuatro estilos de lucha adicionales.


Virtua Fighter 4

Twisted Metal: Black

Esta venerable franquicia de combate de vehículos llega a PS2 con una atmósfera más sombría y turbadora. 14 conductores, que van desde asesinos cadavéricos a payasos psicópatas, se baten a bordo de sus respectivas máquinas de destrucción. Además de la usual selección de misiles y minas que se recogen durante la batalla, cada coche va equipado con un arma personalizada. Las arenas de lucha tienen tráfico, condiciones meteorológicas, peatones y edificios destruibles. La pantalla puede dividirse en cuatro para dar cabida a los duelos multijugador sin que por ello se ralentice la acción.





Metal Gear Solid 2

El increíble Metal Gear Solid de PlayStation marcó un nuevo estándar con su envolvente historia, sobresaliente presentación y fascinante concepto de acción sigilosa. La segunda parte de dicho juego se ha convertido en uno de los principales motivos para comprarse una PS2. Y con toda razón: los gráficos superan a todo lo que se ha visto hasta ahora en cualquier consola, el entorno del juego está lleno de detalles increíbles y la banda sonora pone los pelos de punta. La inteligencia artificial ha mejorado muchísimo y Snake tiene nuevos movimientos y equipamiento con los que enfrentarse a los terroristas.



Silent Hill 2

James ha recibido una carta de su esposa conminándole a reunirse con ella en el pueblecito de Silent Hill. Teniendo en cuenta que su esposa murió hace tres años, James acude a la cita con cierta aprensión. Como bien se imaginarán los jugadores de la primera parte, el pobre James no tiene ni idea del embrollo en el que se ha metido, porque Silent Hill es un pueblo fantasma donde la realidad se distorsiona para dejar paso a un mundo de pesadilla. En este juego los gráficos tiene un aspecto granulado, como de película antigua, alejándose así del típico efecto de imágenes creadas por ordenador.





Resident Evil Code Veronica X





Los usuarios de Dreamcast se han quedado sin otro título exclusivo con el que hacer de rabiar a los de PS2. Los gráficos y el desarrollo del juego permanecen intactos en esta conversión, con la salvedad de que ahora hay diez minutos más de escenas intermedias para desarrollar y clarificar la trama. Este metraje extra se centra en el personaje de Albert Wesker, un ex-científico de Umbrella y miembro de S.T.A.R.S al que se dio por muerto en el primer Resident Evil. Como anécdota, el peinado de Steve Burnside también ha cambiado, así que ya no se parece tanto a Leonardo DiCaprio.

Devil May Cry

Devil May Cry es la última obra de Shinji Mikami, el creador de la serie Resident Evil. El título podría traducirse como "los demonios pueden llorar" y vaya que si van a llorar cuando vean aparecer a Dante repartiendo espadazos a diestro y siniestro.

El sistema de combate de este juego es muy ágil y dinámico: el protagonista puede dar un tajo de abajo a arriba para levantar a un enemigo del suelo y luego acribillarlo en el aire con sus pistolas dobles. Cuando se acumula suficiente energía mágica, Dante se transforma en un demonio y arrasa con todo el que se le pone por delante.

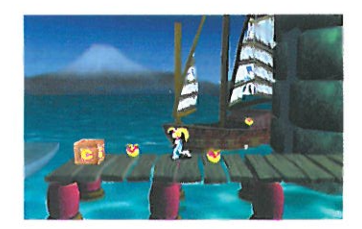




Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

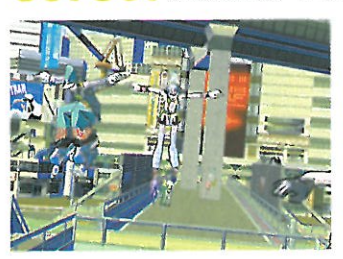
El marsupial naranja que tan buenos ratos hiciera pasar con sus aventuras plataformeras en PlayStation regresa por todo lo alto. En esta aventura los jugadores pueden controlar alternativamente a Crash y a su hermana Coco, pilotando vehículos como un planeador, un esfera gigante o una mochila-helicóptero, entre otros. El estilo de juego es idéntico al de otras aventuras de Crash, con áreas secretas, plataformas y obstáculos, pero detalles gráficos tan impresionantes como una estampida de animales salvajes que persiguen a Crash sólo se podían hacer en PS2.







Jet Set Radio Future





Música Hip-Hop y un estilo gráfico que emulaba a los dibujos animados fueron las claves técnicas que hicieron de Jet Set Radio un éxito en Dreamcast. Esta nueva versión para Xbox se aprovecha de todo eso y lo eleva al cuadrado gracias al potente hardware de Microsoft. Además de nuevas combinaciones de piruetas, se ha añadido una modalidad multijugador con áreas que sólo se pueden alcanzar realizando maniobras cooperativas. Los jugadores con ganas de pelea pueden optar por una modalidad competitiva en la que se lleva la guerra de los graffiti hasta sus últimas consecuencias.

Proyect Gotham Racing

Este título de carreras para Xbox llega por obra y gracia de Bizarre Creations, los autores de Metrópolis Street Racing (MSR). Contrariamente a lo que pueda sugerir el título, el juego no trata de pilotar el Batmóvil, sino de ponerse al volante de veinte coches con licencia oficial y recorrer más de doscientos circuitos de realismo fotográfico por las calles de Londres, Tokio, San Francisco y Nueva York. El sistema de análisis de la conducción de MSR se ha perfeccionado para que sea más gratificante y se está preparando un modo de cuatro jugadores con pantalla dividida.



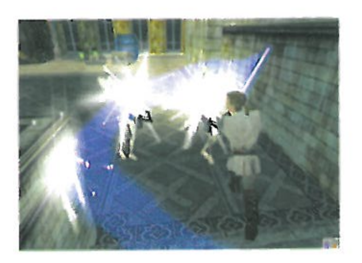


Obi Wan



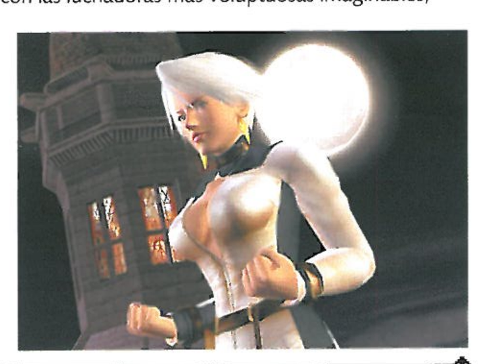
Equipado con su sable de luz y el poder de La Fuerza, el joven Obi Wan tiene que abrirse camino por quince niveles abatiendo numerosos enemigos como droides de la Federación, peligrosos cazarrecompensas e, incluso, el mismísimo Darth Maul.

Los escenarios a recorrer incluyen los barrios bajos de Coruscant, los desiertos de Tatooine y la frondosa ciudad de Theed. El sistema de control permite manejar el sable láser con precisión de jedi y el dominio de La Fuerza permite realizar un buen puñado de trucos especiales, como ondas de choque que empujan a los enemigos o maniobras acrobáticas.



Dead or Alive 3

Xbox tiene un largo camino para ganarse los afectos de los desarrolladores japoneses, pero esta nueva edición de Dead or Alive (DoA) que está preparando Tecmo convencería al más escéptico. DoA se ha caracterizado tradicionalmente por contar con las luchadoras más voluptuosas imaginables, tendencia que se va a mantener al alza en la consola de Microsoft. La animación es rápida y fluida como la seda y los escenarios son más interactivos que nunca, mostrando unos efectos de viento, agua e iluminación realmente asombrosos. Por ahora no se han anunciado versiones para otras plataformas.



Shrek

Toda consola necesita en su catálogo unos cuantos juegos inspirados en películas cinematográficas. Xbox no podía ser menos: Shrek se basa en un film animado de Dreamworks (autores de Hormigaz, entre otras) que todavía está pendiente de estrenarse. El protagonista es un simpático ogro, Shrek, que se ve obligado a embarcarse en una misión para ayudar a los personajes de diferentes cuentos populares. Con esta premisa, el juego presenta cuatro mundos de acción plataformera divididos en doce niveles de múltiples misiones. Se espera que aproveche el tirón publicitario de la película.





Halo

Previamente iba a ser un título para PC, pero Microsoft compró Bungie y ahora es uno de los títulos estrella para el lanzamiento de Xbox. Se trata de un juego de disparos ambientado en el futuro, donde humanos y alienígenas luchan por la supervivencia en un mundo con forma de anillo. Los tiroteos se producen tanto en escenarios interiores como al aire libre y los jugadores pueden subirse a un jeep o aeronave para desplazarse por los extensos mapas. En Halo hay una enorme variedad de armas que va desde los convencionales lanzallamas y rifles automáticos a las sofisticadas pistolas de agujas y cuchillas de plasma. En el apartado multijugador (cooperativo y competitivo) se contempla usar una sola consola con pantalla dividida o bien dos conectadas entre sí, cada una con su respectivo televisor. Teniendo en cuenta el historial de Bungie con este tipo de juegos, se espera que la acción vaya acompañada de una historia de ciencia ficción de altura. Todavía no se sabe si finalmente se harán versiones para PC y Mac, pero por ahora se han aplazado para garantizar que la de Xbox estará lista a tiempo.

OTROS TÍTULOS DESTACADOS

Arctic Thunder: carreras de motos de nieve.
Mad Dash Racing: carreras locas con personajes caricaturescos.
Dark Sumit: snowboading con historia y objetivos.
Bruce Lee: artes marciales con licencia de Bruce Lee.
Blood Wake: combate con lancha motoras.
Fusión Frenzy: minijuegos de cuatro jugadores.


Fusion Frenzy



Azurik: Rise of Perathia

Una clásica aventura ubicada en un mundo 3D de libre exploración, dividida en seis áreas temáticas: tierra, fuego, agua, aire, vida y muerte. Gracias al disco duro de Xbox no hay tiempos de carga al pasar de un área a otra, con lo que la acción nunca se detiene de forma artificial. El protagonista del juego es un guerrero de piel azul (parece más bien un pitufo atleta, en nuestra opinión) que utiliza los cuatro elementos naturales para combatir a los monstruos que le salen al paso. Cada enemigo tiene un punto débil que puede ser explotado para derrotarlo más fácilmente.

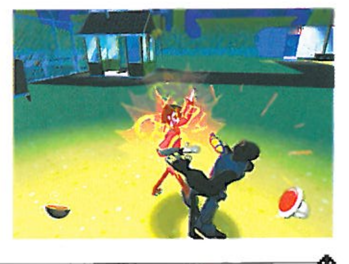




Johnny Drama

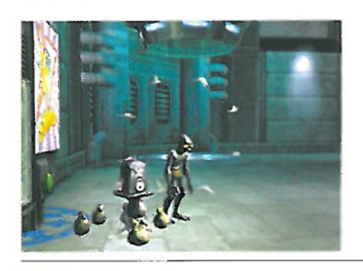
Johnny es un agente secreto con mucho estilo, en la línea de James Bond, cuya agenda diaria suele consistir en salvar al mundo. Esta vez le toca frustrar los planes del Dr. Bumbershoot, para lo cual cuenta con todo tipo de ingeniosos gadgets de alta tecnología, disfraces y vehículos. La acción es la típica de los juegos de disparos, pero sin sangre, y se complementa con puzzles y situaciones de infiltración sigilosa. En las competiciones de cuatro jugadores con pantalla dividida se incluye el uso de vehículos, que van desde coches deportivos a tanques y platillos volantes.





Odd World: Munch´s Oddysee

Si hay algún juego que pueda eclipsar a Halo en el lanzamiento de Xbox, es Munch's Oddysee. Se trata de la tercera entrega de las aventuras de Abe, un simpático y pedorreante personaje que debutó hace ya algún tiempo en PC y Playstation. En esta ocasión, el héroe Mudokon va acompañado por Munch, un Gabbit saltarín que está especializado en la exploración de entornos acuáticos. Munch y Abe tienen que cooperar y combinar sus poderes para superar los problemas que les salen al paso: mientras que Abe puede poseer a seres vivos, Munch controla las máquinas. El juego soporta tecnología de reconocimiento de voz de Microsoft (GameSpeak) para interactuar con los personajes del mundo Oddworld, que se presenta por primera vez en lujosas tres dimensiones como un lugar lleno de vida y actividad. Una cámara cinemática inteligente, un sistema de apuntado automático y un innovador método de movimiento que evita que el personaje controlado por el jugador vaya tropezando y atascándose con los elementos del escenario, prometen una experiencia de juego fluida y libre de frustraciones.









Nightcaster

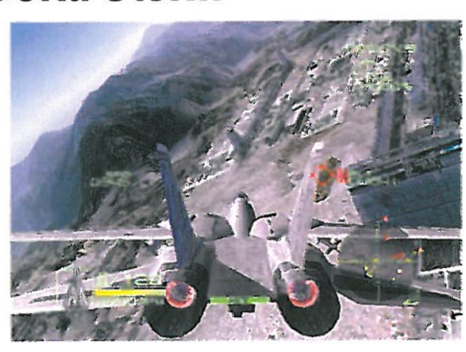
Una aventura de exploración de ambientación fantástica. Aquí el héroe se llama Arran y a medida que avanza el juego pasa por cuatro edades diferentes: niño, adolescente, adulto y anciano. Arran se hace más poderoso en el uso de la magia según envejece, pero pierde facultades físicas al hacerse mayor. En total hay 40 conjuros para descubrir, diez por cada escuela de magia, y los 30 tipos de monstruos existentes reaccionan de forma distinta a cada conjuro. Durante el combate, Arran puede correr y lanzar conjuros en direcciones diferentes gracias a las dos palancas analógicas del mando de Xbox.





Air Force Delta Storm

El primer título de Konami para Xbox es un simulador de aviones de combate (todavía habrá que esperar un poco más para poder ver Silent Hill X). Nada menos que cincuenta prototipos podrán ser utilizados en furiosas escaramuzas aereas con un enfoque desde la cabina. Algunos de los aviones son réplicas de modelos reales, mientras que otros han sido diseñados específicamente para el juego. Se trata del único juego de su tipo que se ha anunciado por ahora dentro del incipiente catálogo de la consola de Microsoft, así que lo tiene fácil para captar a los jugadores con aspiraciones a piloto.





Wave Race: Blue Storm

Basado en un antiguo título para Nintendo 64, estas carreras de motos acuáticas en GameCube soportan hasta cuatro jugadores. Un nuevo sistema de turbo, que se recarga realizando trucos, permite alcanzar los mejores atajos. La superficie del agua se deforma con la presión de la mota acuática, creando olas que desequilibran a los rivales. Nada menos que hasta ocho personajes pueden mostrarse a la vez en la pantalla, dando lugar a carreras muy apretadas y excitantes. Al principio de la carrera se elige la progresión de las condiciones atmosféricas, que afectan a la navegación.





Starfox Adventures Dinosaur Planet

Originalmente iba a ser un título para N64, pero ahora lo han pasado a GameCube y han puesto de protagonista a Fox McCloud, el zorro piloto de Nintendo. Es un juego parecido a Zelda: Ocarina of Time. Fox se pasea por un extensísimo mundo 3D y pelea con sus enemigos mediante un sistema de fijación de objetivos. La novedad es que una cría de Triceratops, el príncipe Tricky, acompaña al héroe y obedece sus órdenes ("busca", "distrae al enemigo", "ven aquí", etc...). Además, algunas de las batallas tienen lugar en el espacio, donde Fox aprovecha para demostrar su habilidad como piloto.



Stars Wars Rogue Squadron 2

El título más impactante de GameCube en el E3 fue la secuela de Rogue Squadron, desarrollada conjuntamente por Factor 5 y LucasArts. Rogue Squadron 2 permite al jugador pilotar las más excitantes naves del universo Star Wars en misiones que tienen lugar tanto en la superficie de planetas como en el espacio. La destrucción de la Estrella de la Muerte (volando por las estrechas trincheras), la batalla de Hoth, ataques a destructores estelares o feroces combates en el cielo de Bespin, son algunos de los escenarios propuestos. Incluso hay una misión extra en la que se pilota la nave de Darth Vader y se abate los X-Wing rebeldes. Personajes famosos de las películas hacen pequeños cameos, como por ejemplo Han Solo a bordo de su Halcón Milenario. Todo esto acompañado de la banda sonora de John Williams y efectos de sonido sacados directamente de las películas, proporcionará la ambientación adecuada.

Los gráficos son detalladísimos y tanto las naves como los paisajes tienen un aspecto inmejorable. A pesar de la gran cantidad de elementos en movimiento que aparecen en la pantalla, no se aprecia ningún tipo de ralentización. En una palabra, es el juego de Star Wars más espectacular que se ha visto nunca.









Kameo: Elements of Power

Además de Dinosaur Planet, Rareware también mostró un juego de rol cuya protagonista, una muchacha de orejas puntiagudas llamada Kameo, tiene que capturar y entrenar criaturas para el combate. Cada criatura está relacionada con un tipo de elemento (fuego, hielo, etc.) y hay 60 de ellas. Kameo tiene la facultad de adoptar la forma de los monstruos que captura, por lo que puede utilizar sus habilidades (escupir fuego, volar, saltar...) para abrirse paso en el juego. El concepto es parecido al de Pokémon, pero con un fabuloso mundo en 3D para explorar y batallas en tiempo real.



Metro ID Prime

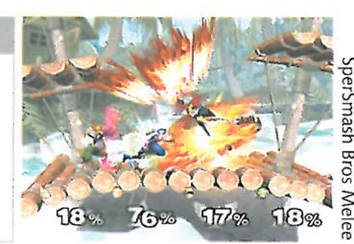
Este clásico juego de plataformas y exploración de SuperNintendo está siendo actualizado por Retro Studios, un desarrollador Norteamericano, siguiendo los consejos e indicaciones de Nintendo Japón. El mismísimo Shigeru Miyamoto supervisa el proyecto para asegurarse de que los resultados son óptimos. La perspectiva ha cambiado a primera persona (desde los ojos de la protagonista), aunque cambiará a tercera cuando la situación así lo exija. No se trata de un juego de tiros sin ton ni son, sino que se pone énfasis en la exploración y en el uso de objetos potenciadores para alcanzar nuevas zonas.





OTROS TÍTULOS DESTACADOS

SuperSmash Bros Mele: el juego de lucha para cuatro jugadores de N64 con algunos personajes extra.
Batman Dark Tomorrow: una aventura de acción con Batman y algunos de sus enemigos más populares.
Universal Studios: una aventura ambientada en los mundos de los estudios Universal.
Resident Evil Zero: otro proyecto de N64 que se pasa a GameCube. Es una precuela al primer Resident Evil.
Duke Nukem Forever: tiros en primera persona. También se está desarrollando para PC.



SperSmash Bros Melee



Pikmin

Creado por el legendario diseñador de juegos Shigeru Miyamoto, Pikmin pone al jugador en el papel de un astronauta cuya nave se estrella en un planeta desconocido. El objetivo es reunir las piezas de la nave con la ayuda de los Pikmin, unas pequeñas criaturas vegetales nativas del planeta. El jugador puede controlar a los Pikmin de uno en uno o en grupos de hasta cien de ellos simultáneamente. Los Pikmin transportan objetos de vuelta a la base, combaten a los enemigos (peligrosas bestias alienígenas) y construyen carreteras y puentes. Los Pikmin jóvenes vienen en flores de diferentes colores, lo cual determina el tipo de Pikmin adulto en el que pueden evolucionar. El jugador tiene que preocuparse de criarlos y cuidados para realizar las diversas tareas. El tiempo es un elemento en contra, ya que el traje del astronauta no puede mantenerle con vida indefinidamente en la atmósfera tóxica del planeta. Es un juego donde se exige planificación, gestión y estrategia para ganar. Miyamoto se mostró particularmente entusiasmado con esta nueva creación suya: "después de jugar a Pikmin, los niños buscarán tallos de Pikmin en el patio de su casa", afirmó.







Eternal Darkness

Un juego de terror que aspira a elevarse a la categoría de thriller psicológico. Hay doce personajes jugables y cada uno pertenece a una época diferente. Estos doce elegidos deben combatir contra el resurgimiento de Los Antiguos, unos seres alienígenas cuyo regreso supondría el fin de la humanidad. Un medidor de cordura va descendiendo según se sufren encuentros paranormales: cuando está muy bajo, empiezan a sufrirse visiones raras e inquietantes, que alteran la percepción de la realidad. El sistema de combate permite apuntar a partes específicas del cuerpo de los monstruos. Uno de los juegos más prometedores.





Monkey Ball

En Sega ya no saben que inventar: el título de su último juego, Monkey Ball, se podría traducir libremente como Mono-Bola, y consiste precisamente en eso: ¡un mono metido dentro de una bola! De 1 a 4 jugadores inclinan el tablero para guiar a su monito hasta la meta. A mayor inclinación, más rápido rueda la bola, pero hay que tener cuidado de que el mono no se caiga por los bordes. Por el camino se recogen bananas de bonus y objetos especiales con los que fastidiar a los otros jugadores. Música pegadiza, control sencillo y un mono de protagonista. ¡Es una fórmula ganadora!





Luigi´s Mansion

El hermano de Mario por fin protagoniza su propio título de acción, claramente inspirado en la película Cazafantasmas. En vez de ir por ahí saltando de plataforma en plataforma, Luigi explora un lúgubre caserón encantado. A lo largo las noventa habitaciones de las que consta el juego, Luigi tiene que resolver puzzles y combatir a los fantasmas guasones que tratan de asustarle. El bigotudo fontanero aturde a los espíritus con el haz de su linterna, luego los absorbe con su aspiradora y, finalmente, los convierte en inofensivos cuadros. Una de las palancas del mando de GameCube sirve para mover a Luigi, mientras que la otra se utiliza para apuntar con la linterna. Un detector de movimiento ayuda a localizar a los fantasmas con comodidad en la enorme mansión y en algún lugar está escondido Mario, esperando a ser rescatado.

Los efectos gráficos de este título son particularmente impresionantes: el mobiliario de la casa reacciona de forma realista cuando se le pasa la aspiradora por encima y la luz de la linterna crea efectos de sombra muy convincentes. En la versión final del juego, la aspiradora de Luigi podrá lanzar un chorro de agua, el cual se usará para combatir a los fantasmas y resolver algunos puzzles.











Spiderman 2: Enter Electro

El supervillano Electro pretende construir una máquina con la que amplificar sus poderes eléctricos. Spiderman tiene que encontrar los tres componentes del diabólico ingenio antes de que el malvado consiga consumar sus planes. El juego es prácticamente igual que la primera parte, pero esta vez la acción tiene lugar en Nueva York y el Hombre Araña ha aprendido unos cuantos trucos nuevos. Ahora puede usar su tela para electrificar a sus oponentes, ponerse uniformes que le otorgan protección y realizar nuevas combinaciones de patadas y puñetazos para someter a los criminales.





X-Men Mutant Academy 2

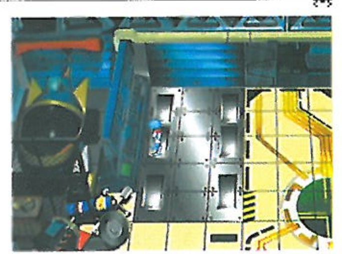
En Activision han decidido que ya es hora de volver a la academia para poner a punto las habilidades mutantes. Esta segunda parte incrementa el número de luchadores a 16, entre los que se cuentan héroes como Pícara, Forja, Rondador Nocturno y Havok, además de dos personajes más hay que ganarse durante el juego. También hay seis nuevas arenas de lucha, trajes alternativos y una galería con bocetos que se utilizaron para la película X-Men. La mecánica de juego se ha mejorado con nuevas combinaciones de ataques, peleas en el aire y una maniobra para levantarse rápidamente.



Digimont World 2

El primer Digimon fue un rotundo fracaso de ventas en España, pero eso no quiere decir a la segunda no vaya la vencida. Esta vez se han dejado de lado los aspectos más plomizos del entrenamiento y se han centrado en los combates. Hay más de 200 Digimon con los que formar alianzas o librar batallas,y los digi-combates son ahora de tres contra tres, con monstruillos cuidadosamente modelados en tres dimensiones. Las digi-evoluciones permiten a los jugadores combinar criaturas.

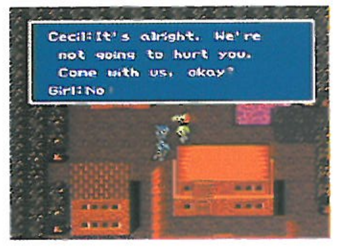




Final Fantasy Chronicles

Los fans llevaban tiempo reclamándolo, así que al final Square Soft ha accedido a sus peticiones. Final Fantasy Chronicles es la compilación de dos viejos juegos de SuperNintendo, Final Fantasy IV y Chrono Trigger.

Dado que en un CD de PlayStation cabe más información que en un cartucho, ambos títulos han sido potenciados con algunos extras. A Final Fantasy IV le han añadido nuevas secuencias intermedias generadas por ordenador, una función de carrera para desplazarse más rápidamente por el mundo y un rudimentario modo de dos jugadores similar al de Final Fantasy IX. La actualización de Chrono Trigger, cuyos personajes fueron diseñados por Akira "Dragonball" Toriyama, consiste en secuencias intermedias de dibujos animados y galerías de arte. Con Final Fantasy Chronicles los usuarios se llevan dos juegos clásicos por el precio de uno, un auténtico sueño hecho realidad para los aficionados al rol. Ahora lo que queda por averiguar es si esta ganga llegará a España o si se quedará para disfrute exclusivo del mercado norteamericano.









One Piece Mansion

El jugador es el propietario de una residencia y su objetivo es ganar dinero y ampliar la mansión con nuevas habitaciones. Para conseguirlo, tiene que alquilar los apartamentos a todo tipo de chalados inquilinos (como un luchador de sumo, un ninja, o una chica gato, sin ir más lejos) y procurar que su estancia sea satisfactoria. Cada habitante de la casa tiene sus propios problemas y personalidad y sus reacciones son diferentes según quienes sean sus vecinos. Para mantener la armonía hay que echar a los inquilinos conflictivos o trasladarlos a habitaciones donde no molesten a nadie.







OTROS TÍTULOS DESTACADOS

Megaman X6: nuevo juego de plataformas de Megaman con fases aleatorias.
Virtual Kasparov: simulador de ajedrez con licencia y asesoramiento del prestigioso campeón.
Disney Dance Revolution: juego de baile y alfombrilla con personajes Disney y melodías archi-conocidas.
Perro y Lobo: el Coyote de los dibujos animados tratando de robarle las ovejas al perro pastor.


Perro y Lobo

Tintin Destination Adventure





Ésta es la primera vez que vemos al héroe creado por Hergé modelado en tres dimensiones. En Tintín Destination Adventure se repasan algunos de los tebeos más memorables del intrépido reportero, como Viaje a la Luna, o Tintin en el Pais del Oro Negro, entre otros. El estilo de juego es de corte plataformero, con Tintin corriendo como un poseso mientras salta y trepa para recoger monedas. La variedad la ponen las fases de conducción de vehículos (como la lancha de la Isla Negra, por ejemplo). También participan Milú (todo un hacha excavando) y los hermanos Hernández y Fernández.

Harry Potter y la Piedra Filosofal



Tras del exitazo de las novelas de Harry Potter y el anuncio de una película cinematográfica basada en ellas, los juegos de Harry Potter no podían hacerse esperar. El jugador tiene que guiar al joven aprendiz de mago por la escuela de magia y hechicería, interactuar con los personajes de los libros y participar en mini-juegos en los que Harry aprende conjuros y recetas de pociones. No podía faltar una persecución en escoba voladora y objetos especiales, como la capa de invisibilidad y los dulces mágicos. Se están preparando versiones para PC, GameBoy Advance y GameBoy Color.

Syphon Filter 3

Gabe y Lian Xing, protagonistas de la edición anterior de Syphon Filter, vuelven a la acción y lo hacen manteniéndose leales a la consola que les elevó la fama. A diferencia de Syphon Filter 2, ahora hay más situaciones en las que se puede optar por la acción en vez del sigilo, de manera que ser descubierto no supone fracasar automáticamente en una misión.

La inteligencia artificial de los terroristas ha mejorado mucho: tienen mejor visión periférica, se alarman si descubren el cadáver de un compañero e, incluso, utilizan cuchillos con los que intentan apuñalar sigilosamente por la espalda. Por fortuna Gabe tiene nuevas armas y artilugios a su disposición, como un sensor que detecta los latidos del corazón de cualquiera que se le acerque y un visor que permite descubrir a enemigos a través de las paredes. Este último es particularmente útil si se tiene en cuenta que algunos de los nuevos rifles de asalto son lo bastante potentes como para agujerear un muro con sus disparos.

También regresan los duelos para dos jugadores, con nuevos mapas y modalidades de juego. Además, la acción se adereza con mini-juegos de asesinato, infiltración y cobertura.









Atlantis: The Lost Empire

La última película de Disney todavía no se ha estrenado, pero eso no ha impedido que haya comenzado la preparación de un juego basado en ella. Las escenas intermedias usan secuencias sacadas del metraje de la película (una sana costumbre que Disney ha adoptado con la mayoría de sus juegos) y todos los miembros de la expedición figuran como personajes jugables. Pueden correr, saltar, nadar, agacharse, recoger y arrojar objetos... También se pueden encontrar artefactos de avanzada tecnología atlante para experimentar con ellos, así como conducir vehículos por tierra, mar y aire.





Tony Hawk´s Skateboarding 3



Aunque la versión de Tony Hawk's Skateboarding 3 para PsOne no da tanto de sí como las de PS2 y Xbox, conserva la mayoría de sus elementos distintivos, como los peatones, los accidentes de tráfico, las condiciones atmosféricas o los desastres naturales. Lo de los desastres naturales se traduce, por ejemplo, en un terremoto que altera la disposición de los elementos del escenario, dando acceso a nuevas zonas y trucos. Además de usar a los skaters oficiales, también se puede crear uno nuevo desde cero, escogiendo sus trucos y aspecto característico.





Galería

Final Fight One





Final Fight era una recreativa de años ochenta que popularizó el género de andar y pegar, pero pocos han sido los títulos que han conseguido imitar su magia. Tras todos estos años aún se le considera un juego muy divertido, así que esta versión para GameBoy Advance, basada en la versión de SuperNintendo, tuvo una excelente acogida en el E3. Dos jugadores pueden luchar cooperativamente mediante cable link y Capcom ha añadido la fase de Rolento que, lamentablemente, fue omitida en la versión original de SuperNintendo. ¡Hagar, Cody y Guy han vuelto más pegones que nunca!

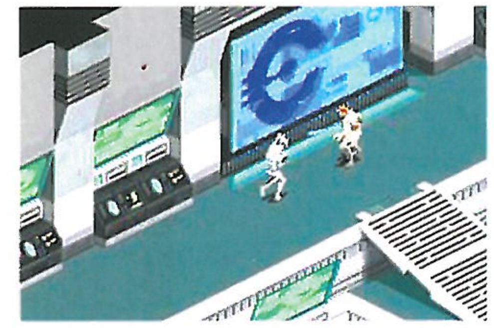
Breath of Fire





La política de GameBoy Advance parece consistir en relanzar los títulos de antaño en formato portátil, un recurso perezoso, pero rentable. En cualquier caso, si todas las conversiones van a ser de juegos tan buenos como Breath of Fire (un título original de SuperNintendo cuya tercera y cuarta entrega aparecieron para Playstation), pues bienvenidas sean. Es un juego de rol de los de la vieja escuela, con combates por turnos, interacción con personajes y exploración del mapa. El protagonista es Ryu, el último miembro de un clan de guerreros que se pueden transformar en dragones.

Stars Wars Jedi Power Battles



Una nueva conversión, esta vez de un título original de PlayStation. Asumiendo el papel de Obi Wan, Qui-Gon o Mace Windu, el jugador tiene que abrirse paso con su sable de luz a través de diez niveles ambientados en los escenarios más significativos de la película Episodio 1, como el palacio de Naboo o la nave de control de la Federación. Los aspirantes a jedi pueden encontrar zonas secretas e incluso uno o dos vehículos para pilotar. Hay un modo cooperativo para que dos jugadores puedan pelear codo con codo contra la amenaza fantasma.

Spyro Season of Ice

Las aventuras de Spyro en PlayStation siempre se habían caracterizado por su estilo de juego en 3D, así que hasta la llegada de la potente GameBoy Advance no se ha podido hacer una conversión fidedigna de sus andanzas en tamaño portátil. Spyro retiene sus características habilidades especiales, como el vuelo o el aliento de fuego, y la acción está salpicada por abundantes mini-juegos, niveles de bonus especiales y batallas contra jefazos al final de las fases. En esta ocasión, la misión de Spyro consiste en salvar a unas hadas que han sido congeladas por un malvado brujo.





Donkey Kong Coconut Crackers





Este nuevo juego del conocido mono de Nintendo es una especie de Tetris en 3D. Unos bloques coloreados caen del cielo y la tarea del jugador consiste en rotarlos y moverlos para que aterricen unos encima de otros formando bloques de diferentes colores. Los Kremlings, una especie de lagartos malvados que son habituales en los juegos de Donkey Kong, se pasean por el tablero haciendo estropicios, y hay que quitarlos de en medio con combinaciones de piezas. Este esquema básico se repite en diversos modos de juego, entre los que se incluye una variante para cuatro jugadores.

Diddy Kong Pilot



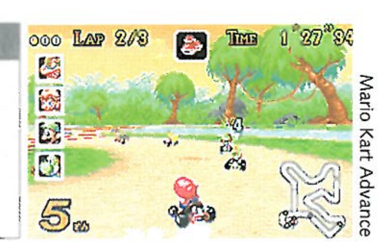


Se están preparando muchos juegos de carreras en GameBoy Advance, pero todos son de coches. ¿Y si la carrera se librase con aviones? Eso es precisamente lo que propone Diddy Kong Pilot: que haya siete pilotos para escoger, cada uno con sus propios atributos de velocidad, aceleración y maniobrabilidad, y un modo de juego para cuatro jugadores es lo de menos. Lo realmente llamativo es que, en vez de usar la cruceta de control, se puede activar una opción para pilotar el avión mediante detección de movimientos, es decir, que se vira en la dirección en la que se inclina la consola.



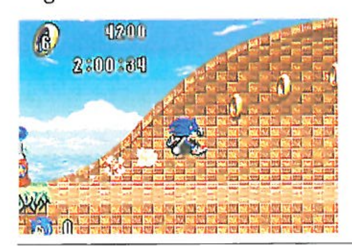
OTROS TÍTULOS DESTACADOS

Pinobee Wings of Adventure: las aventuras de una abeja zumbona.
Bomberman: el bomberman de siempre, con hasta cuatro jugadores a la vez.
Mario Kart Advance: carreras locas con Mario y sus amigos.
Sabrewulf: el clásico de Spectrum, en una versión actualizada para GameBoy Advance.
Pokémon: nueva versión de Pokémon, esta vez con un dispositivo para leer información de las cartas.


Mario Kart Advance

Sonic The Hedgehog Advance

Para su debut como héroe multiplataforma, Sonic regresa al estilo de juego que tan popular le hiciera en sus tiempos de Megadrive: escenarios en 2D por los que saltar, correr e, incluso, marcarse cabriolas a lo Tony Hawk. Acompañado por Tails, Knuckles y su novia Amy (todos ellos personajes jugables), Sonic tiene que reunir las Esmeraldas del Caos para transformarse en Super Sonic y derrotar Dr.Robotnik. A nuestro espinoso amigo le aguardan montones de puzzles, trampas, enemigos y zonas secretas para descubrir en este cartucho. Se incluirán modos multijugador de batalla y de caza de gemas.

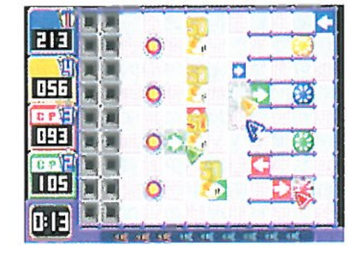




Chu Chu Rocket!

Sonic Team toma por asalto la Gameboy Advance con esta conversión de su mítico título multijugador. Hasta 4 jugadores pueden competir en una partida sin necesidad de que todos tengan su propio cartucho. En cuanto a los modos de juego, se conserva la modalidad cooperativa, batalla por equipos, batalla todos contra todos y el modo puzzle, que incluye la opción de crear tus propios puzzles para luego transferirlos al cartucho de un amigo y desafiarle a que los resuelva. Se han añadido nuevos efectos a la ruleta, como cegar al jugador que va en cabeza o sustituir a los ratones por gatitos.





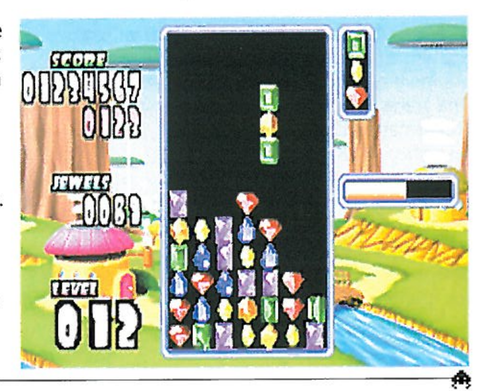
Super Street Fighter II Turbo Revival



GameBoy Color ya tenía una conversión bastante digna de Street Fighter 2, pero este Turbo Revival de Gameboy Advance es espectacular. Los gráficos de los personajes son una copia exacta de la versión que se hizo en su día para Super-Nintendo y dos jugadores pueden medir sus habilidades de combate mediante cable link. Como GameBoy Advance sólo tiene cuatro botones, hay dos de ellos que ejercen una función doble: según se dé un toque rápido o se deje pulsado el botón, sale uno u otro golpe. Parece una solución un poco enrevesada, pero nuestra primera impresión es que funciona bastante bien.

Advance Columns

Se trata de un juego de puzzles estilo Tetris, que causó furor en su época. Ahora, gracias a la magia de Gameboy Advance, Sega lo ha desempolvado de sus archivos y lo va a relanzar en toda su gloria. La novedad es el modo uno contra uno mediante cable link, donde los jugadores utilizan las gemas mágicas que han reunido en los modos de juego solitario para desencadenar devastadores ataques elementales sobre su oponente. Hay un total de 26 gemas mágicas, cada una con un efecto diferente como detener la acción, ataque láser o invertir las direcciones.



X-Men: Reign of Apocalypse

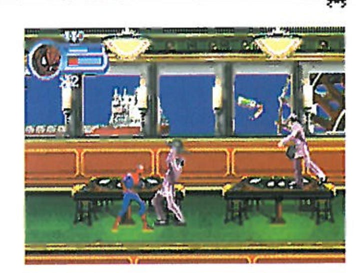


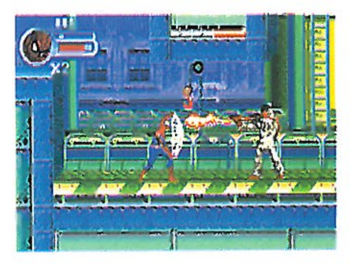


Es uno de esos juegos de andar y pegar, con desplazamiento lateral de la pantalla (como en Final Fight). Lo que le distingue de otros títulos similares es que al realizar ataques especiales se ganan puntos de experiencia que mejoran las habilidades de los personajes. Como alternativa al modo aventura, cuatro jugadores pueden conectarse mediante cable link y darse de bofetadas en un pequeño juego de lucha. En total hay cuatro personajes jugables para escoger (Pícara, Lobezno, Tormenta y Cíclope) y cada uno tiene sus propios ataques personalizados.

Spiderman

En el primer juego de GameBoy Advance dedicado al famoso trepamuros, el bueno de Spiderman tiene que enfrentarse a Misterio, el maestro de las ilusiones. Por fortuna nuestro héroe cuenta para la batalla con trajes protectores, objetos que potencian su salud y que mejoran la fórmula de su tela de araña, además de un montón de ataques especiales. Además de Misterio, otros supervillanos harán acto de aparición como estrellas invitadas. El juego se desarrolla en el plano horizontal, pero eso no impide a Spidey subirse por las paredes o balancearse con su tela de araña.








Alien Front

OTROS JUEGOS DESTACADOS

Ooga Booga: combate multijugador online con estética caricaturesca.
Outrigger: lucha online estilo Quake. Compatible con ratón y teclado.
Bomberman Online: el Bomberman de toda la vida, pero jugando a través de Internet.
Alien Front Online: tanques humanos contra mechs alienígenas en equipos de cuatro.
Floigan Bros: aventura en la que tienes que influenciar las acciones de otro personaje.
Propeller Arena: batallas aéreas online. Soporta hasta seis jugadores.

Heavy Metal Geomatrix

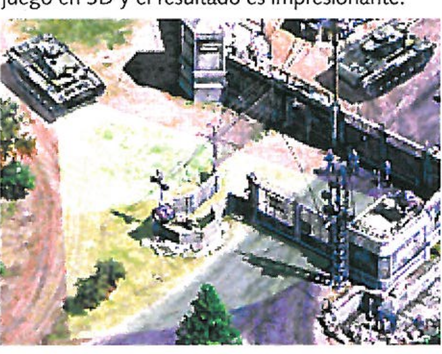
Basado en la popular revista fantástica del mismo nombre, Heavy Metal Geomatrix se juega de forma muy similar a Spawn: cuatro jugadores escogen un equipo y se baten el cobre dentro de una arena de limitadas dimensiones con armas de corta y larga distancia (espadas y bazookas, sin ir más lejos). Cada equipo está formado por tres personajes, cuyo diseño ha sido supervisado por los ilustradores de la revista original. La banda sonora, con Megadeth de por medio, es uno de los puntos fuertes del juego. El desarrollo del juego corre a cargo de Capcom y eso siempre es una garantía de calidad.





Commandos 2

Se trata de la continuación del exitoso título de PC que vendió más de un millón de unidades en todo el mundo. Los artistas de Pyro Studios, dirigidos por la experta batuta de Gonzalo Suárez, llevan dos años modelando hasta el último detalle del juego en 3D y el resultado es impresionante. Los escenarios otorgan un enorme libertad de movimientos, como bucear, trepar muros o saltar a través de ventanas para explorar el interior de las casas. Se está trabajando en un modo multijugador, pero su inclusión está todavía sin confirmar. Commandos 2 también estará disponible para PS2 y PC.



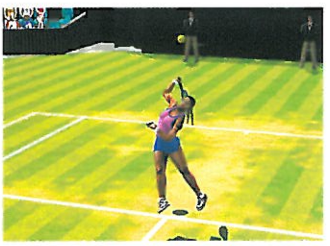
Evil Twin: Cyprien´s Chronicles

Con una estética inspirada en los mundos de pesadilla de Tim Burton y la fantasía desbordante de Lewis Carroll, el protagonista de Evil Twin es un niño que puede transformarse en una versión superpoderosa de sí mismo para combatir a sus demonios interiores. La ambientación onírica del juego está muy bien conseguida y fascina gracias a los personajes extraños y retorcidos con los que se interactúa. Aparte de una experiencia visual única, Evil Twin ofrece un argumento muy original que se desarrolla a través de elaboradas secuencias cinemáticas. También habrá versiones para PC y PS2.





Virtua Tennis 2





El primer Virtua Tennis era casi perfecto, salvo por un detalle: todos los tenistas eran hombres. Afortunadamente, la segunda parte del juego incluye jugadoras ilustres del circuito de tenis femenino, como Arantxa Sánchez-Vicario, Mary Pierce y Venus Williams, siendo posible crear partidos de dobles mixtos. Los gráficos del original ya eran prácticamente insuperables, pero Sega espera sorprender al personal con nuevas y detalladas pistas. Todos los modos de juego han sido remozados, en especial el de crear a tu propio tenista para viajar por el mundo ganando torneos y acumulando experiencia.

Phantasy Star Online 2

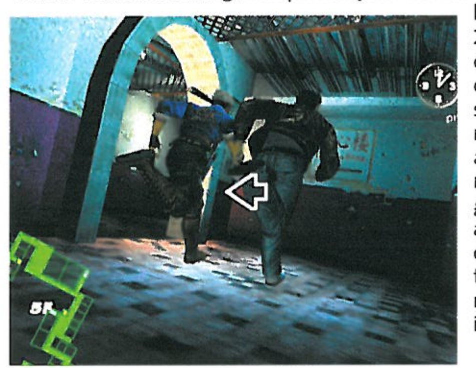
Básicamente es el viejo Phantasy Star Online, pero ampliado y mejorado. Se pueden usar a los personajes de la primera parte y el nuevo tope de experiencia sube hasta el nivel 200. Parece excesivo, pero no es así si se tiene en cuenta que hay una fase más y un cuarto nivel de dificultad. Entre las novedades más destacables se cuentan los nuevos monstruos, objetos raros y ciclos de día y noche. En el lobby ahora hay una especie de juego de fútbol para matar el rato Lobby Ball y los más valientes pueden entrar al Battle Mode, donde los jugadores pelean para poner a prueba a sus personajes.





Shenmue 2

La continuación de la obra maestra de Yu Suzuki está a punto de completarse. En esta ocasión, la búsqueda del asesino de su padre lleva al protagonista hasta el exótico Hong Kong, donde pelea con nuevos enemigos y conoce a nuevos e intrigantes personajes. Además del habitual callejeo por la ciudad, en Shenmue 2 se visitan templos taoistas e impactantes escenarios tropicales. El sistema de juego es el mismo, pero introduce algunas mejoras: un nuevo sistema de navegación que marca las áreas ya visitadas y opción de realizar preguntas clave a otros personajes para avanzar en la investigación.





Indiana Jones and the Infernal Machine



Este juego salió hace ya algún tiempo en PC, pero no ha sido hasta ahora que ha tenido una versión de N64. Indy tiene que hacerse con los componentes de la Máquina Infernal para evitar que caigan en manos de los rusos. Cada componente recuperado le otorga un poder mágico que le ayuda en su misión. Naturalmente, también cuenta con su fiel látigo para abrirse paso por los extensos y exóticos niveles, así como todo un arsenal de armas alternativas para recoger, como rifles, granadas y bazookas. En ciertas secciones especiales, el Dr.Jones conduce un jeep, una vagoneta y un bote hinchable.

Aidyn Chronicles



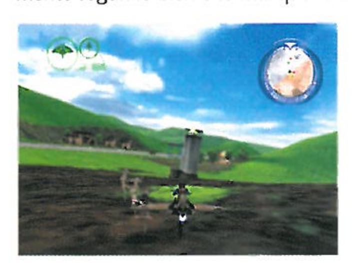
En Nintendo 64 hay pocos juegos de rol, así que Aidyn Chronicles es toda una novedad. Se trata de una aventura no lineal en la que el jugador decide el orden en el que va a acometer las tareas. Hay docenas de objetos para comprar y vender, conjuros y abundantes monstruos que acechan en un extenso mundo tridimensional de bosques, desiertos y montañas.

El grupo se compone de cuatro personajes que se escogen entre un total de diez. Efectos meteorológicos como lluvia o niebla entorpecen el avance del jugador. El sistema de combate es una mezcla de turnos y tiempo real.



Stars Wars: Battle for Naboo

Un juego muy parecido a Rogue Squadron, pero ambientado en la película Episodio 1. El jugador se mete en el papel de un piloto que lucha contra la invasión del planeta Naboo por parte de la Federación. Las naves disponibles son muy variopintas y circulan por tierra, mar y aire. Escoger la nave correcta es fundamental y, a veces, es necesario cambiar de nave a mitad de misión. Hay objetos potenciadores, armas y naves secretas para encontrar y emplear en la lucha contra la Federación. La dificultad del juego se ajusta automáticamente según lo bien o lo mal que lo esté haciendo el jugador.





Conker´s Bad Fur Day





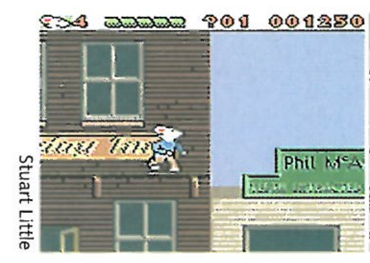
Una aventura diferente a todo lo que se haya visto antes en N64, donde personajes de aspecto peluchón e inocente se comportan de forma soez y desagradable. Por lo demás, es el típico juego de plataformas en 3D: hay que saltar, trepar, nadar y usar objetos especiales para avanzar. También hay niveles de disparo en primera persona, carreras y abundantes mini-juegos. En definitiva, todo lo que uno espera de un título de Rare, además del sobresaliente apartado técnico que caracteriza a los trabajos de este desarrollador. Se incluyen siete mini-juegos especiales para cuatro jugadores.

Animal Forest

Es difícil clasificar Animal Forest dentro de un género específico, porque es distinto a cualquier otro juego se haya hecho antes. Nintendo lo ha denominado un juego de comunicación: el jugador tiene un pueblecito virtual en el que vivir y puede ir a visitar los pueblos de otros jugadores (se salvan los datos al controller pak y se pasan a los del otro cartucho). No hay dos pueblos iguales, cada cartucho tiene su propia disposición de casas y habitantes. En el pueblo se pueden realizar un gran variedad de acciones: ir a pescar, escuchar música, buscar tesoros, coleccionar insectos, talar árboles, busca un trabajo a tiempo parcial, cuidar un jardín, enviar y recibir cartas, decorar la casa... Incluso jugar a emulaciones de juegos de NES (la antigua consola de 8 bits de Nintendo). Es un juego único y encantador, que rompe totalmente con los conceptos tradicionales de competición, dominación o violencia que suelen caracterizar a los videojuegos. Todavía está por verse si Nintendo España lo traerá a nuestro país, pero por la buena pinta que tiene y las grandes posibilidades que se adivinan, no creemos que se lo vayan a pensar demasiado.





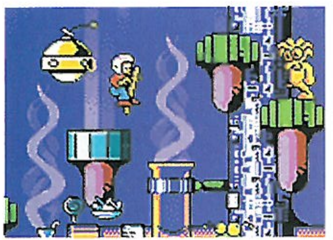

Stuart Little

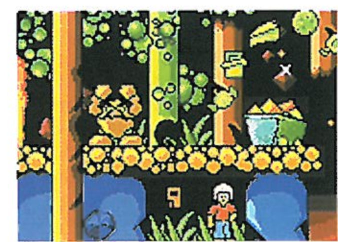
OTROS TÍTULOS DESTACADOS

Snoopy Tennis: partidos de tenis con los entrañables personajes de Snoopy
Antz Racing: los personajes de la película Hormigaz en un juego de carreras locas
Player Manager 2001: estrategia futbolística. Entrena y organiza un equipo de fútbol.
Stuart Little: The Journey Home: el ratoncito de la película protagoniza un juego de plataformas y carreras.
Shaun Palmer's Pro Snowboarder: el Tony Hawk del snowboarding llega a GameBoy Color.

Commander Keen

Es una adaptación de un viejo título de PC creado por Id Software (los autores de Quake). La mecánica de juego es la típica de ir saltando de plataforma en plataforma, evitando caer a los abismos y sorteando a los enemigos, además de resolver puzzles y buscar llaves y áreas secretas. El Comandante Keen (que en realidad es un chavalín de ocho años) visita tres mundos alienígenas poblados por más de treinta y cinco tipos de enemigos diferentes. Los gráficos, teniendo en cuenta que son de GameBoy, lucen un colorido deslumbrante.



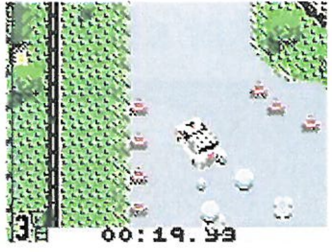


Spiderman 2: Sinister Six

Está claro que Spiderman le ha cogido gusto a esto de las consolas portátiles, hasta elpunto de lanzarse a una nueva aventura dentro de la pequeña GameBoy Color. Este cartucho viene repletito de supervillanos que se han aliado para hacerle la vida imposible al superhéroe arácnido: el Dr.Octopus, El Hombre de Arena, Kraven, Misterio y El Escorpión.

Como ya viene siendo habitual, Spiderman aprovecha sus superpoderes para realizar maniobras especiales con las que inmovilizar, esquivar y, en general, dar una paliza a sus oponentes.

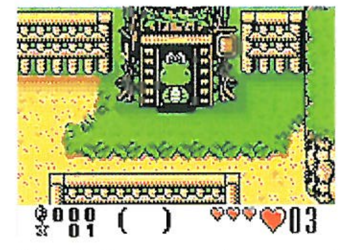
Colin Mc Rae Rally

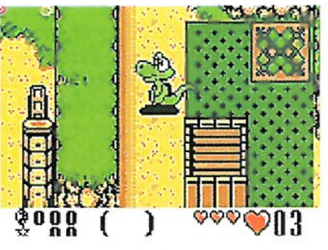




El rey del barro y la velocidad llega a la consola más pequeña de Nintendo. En el modo Campeonato se pueden descubrir más de 25 tramos de Rally distribuidos en seis países para derrapar a placer. Entre etapa y etapa se accede al garaje, donde se reparan los desperfectos sufridos por el coche y se le hacen modificaciones para optimizar su rendimiento. Los coches modificados pueden utilizarse para competir en duelos para dos jugadores mediante cable link o, simplemente, para intentar batir las marcas del modo contrarreloj.

Croc II

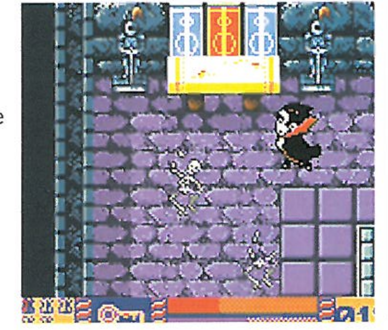




El lagarto Croc y sus amigos, los gobbos,vuelven a las andadas para explorar cuatro mundos a lo largo de doce niveles de juego. Croc quiere encontrar a sus padres perdidos, pero pronto tiene que vérselas con su archi-enemigo, el Barón Dante. Al personaje de Croc se le ve inusualmente grande para la pequeña pantalla de GameBoy Color y no sólo puede recoger objetos y arrojarlos para encontrar pistas, sino que también puede empujar pesos y comprar nuevas habilidades en la tienda de Pete con las que llegar a zonas previamente inaccesibles.

Universal Studios Monsters Drácula Crazy Vampire

El archienemigo de Drácula, el Gran Inquisidor Torquemada, pretende acabar con su reinado de terror. ¡Un momento! ¿Torquemada? ¿No debería ser Van Helsing? En fin, qué mas da.
El caso es que el sufrido vampiro tiene que pasearse por cementerios, pantanos y bosques encantados mientras pelea con los sicarios de Torquemada, entre los cuales se cuentan cuatro monstruos populares de la Universal: el Hombre Lobo, el Monstruo de Frankenstein, la Cosa del Pantano y la Momia. Todo un homenaje a las criaturas de la noche, aunque su nueva estética cabezona no es precisamente aterradora, que digamos.



X-Men Wolverine Rage

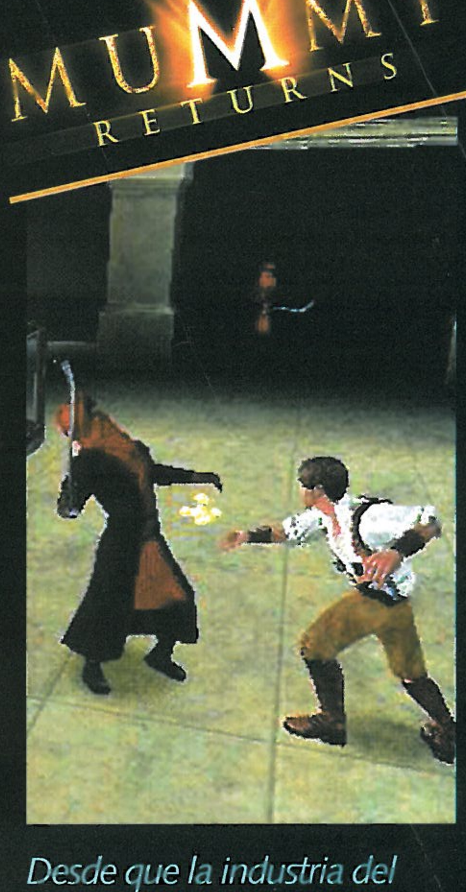




Dientes de Sable, Lady Deathstrike y Cyber planean construir un arma capaz de fundir los huesos forrados de adamantium de Lobezno. La reacción de Logan no podía ser más natural: coger un enfado de los que hacen historia y liarse a zarpazos con todo el mundo. El juego consta de 20 niveles de acción continua y los poderes regenerativos del personaje están representados por el hecho de que recupera lentamente la salud perdida en combate. Además, puede entrar en un estado de furia salvaje durante el cual causa mucho más daño a costa de perder parte de su energía.

La Momia regresa

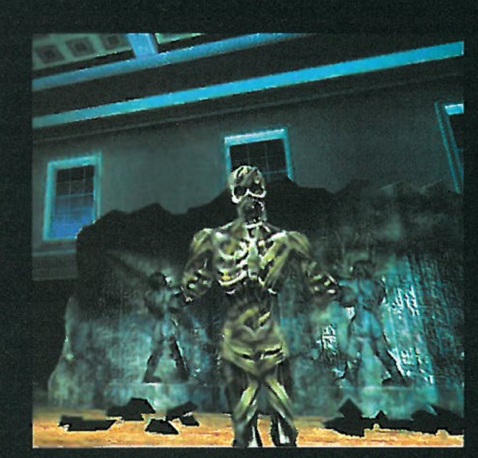
Aprovechando el tirón de la película, un nuevo juego para PS2 y GameBoy



Desde que la industria del entretenimiento electrónico existe, se han hecho incontables videojuegos inspirados en películas. Dichos juegos rara vez han cosechado el mismo éxito que sus homónimos cinematográficos, pero Blitz Games y Universal Interactive confían en romper la norma con El Regreso de la Momia.

Quién le iba a decir a Brendan Fraser, actor de culto entre las niñas y galán de moda en Hollywood, que un día se convertiría en personaje de videojuego. El taquillazo veraniego de La Momia fue tan sonado que Konami no pudo resistirse a la tentación de publicar un juego basado en la película. ¿La plataforma? PlayStation, por supuesto, hogar de todas las licencias apresuradas. El juego no estaba mal: era una especie de Tomb Raider simplificado, con mucha acción y peleas explosivas, puzzles sencillos y montones de tesoros, trampas y sorpresas. Compartía el mismo tono ingenuo de la película en la que se basaba y, aunque la crítica especializada no lo acogió exactamente con entusiasmo, era difícil no esbozar una sonrisa al ver al equivalente virtual de Rick O'-Connell (el personaje protagonista de La Momia) correteando por la pantalla y llenando de plomo a las momias que le salían al paso. Seguro que a Brendan le encantó.

¡Pues bien, la Momia ha vuelto, ha reventado otra vez las taquillas y toca sacar nuevos juegos que aprovechen el tirón de la película! El primero de ellos ya ha salido en GameBoy Color y está analizado en este mismo número por una de nuestras sagaces redactoras. El otro, de ma-



La Momia regresa



A la izquierda, el malo maloso tiene preso a Rick en los sótanos del Museo Británico. En esta partida, el jugador ha escogido, obviamente, enfrentarse al Rey Escorpió

yor envergadura, está siendo desarrollado por Blitz Games, cuyas últimas producciones (La Sirenita 2, Action Man Mission Xtreme, Chicken Run) atestiguan su veteranía a la hora de trabajar con licencias de todo tipo.

Jim Wilson, presidente de Universal Interactive, se muestra confiado en la capacidad de Blitz Games para realizar una adaptación fidedigna: "el juego de The Mummy Returns despliega una historia cautivadora, entornos altamente detallados, efectos especiales asombrosos y aventuras desenfadadas". ¡Caray! Alguien debería fichar a este hombre como analista de videojuegos, tiene madera.

El jugador podrá escoger al principio del juego entre interpretar al valiente Rick O'Connell o al malvado Imhotep

Argumento...de película

Por si acaso alguno de nuestro lectores no ha visto la peli, vamos a explicar en qué consiste la historia cautivadora de la que habla Jim: la acción se sitúa en 1933, diez años después de que Rick y Evelyn pusieran fin a la amenaza de la Momia. Ahora se han casado, tienen un hijo de ocho años y se dedican a buscar tesoros arqueológicos para el Museo Británico. Una inesperada sucesión de acontecimientos provoca la resurrección de Imhotep, la Momia, que ahora pretende enfrentarse al legendario Rey Escorpión para hacerse con su ejército de guerreros sobrenaturales. Rick y Evelyn tienen que viajar nuevamente a Egipto para rescatar a su hijo y salvar al mundo.

Con este argumento, los jugadores se abren paso por numerosos niveles, que están ambientados en los escenarios donde transcurría la acción de la película: Londres, El Cairo, las ruinas de Hamunaptra... El objetivo de Blitz Games es aprovechar la potencia de PS2 para dotar a este título de gráficos lo más realistas posible, con ángulos y movimientos de cámara espectaculares que ensalcen la experiencia de juego y hagan sentir al jugador que está siendo transportado de vuelta a la sala de cine.

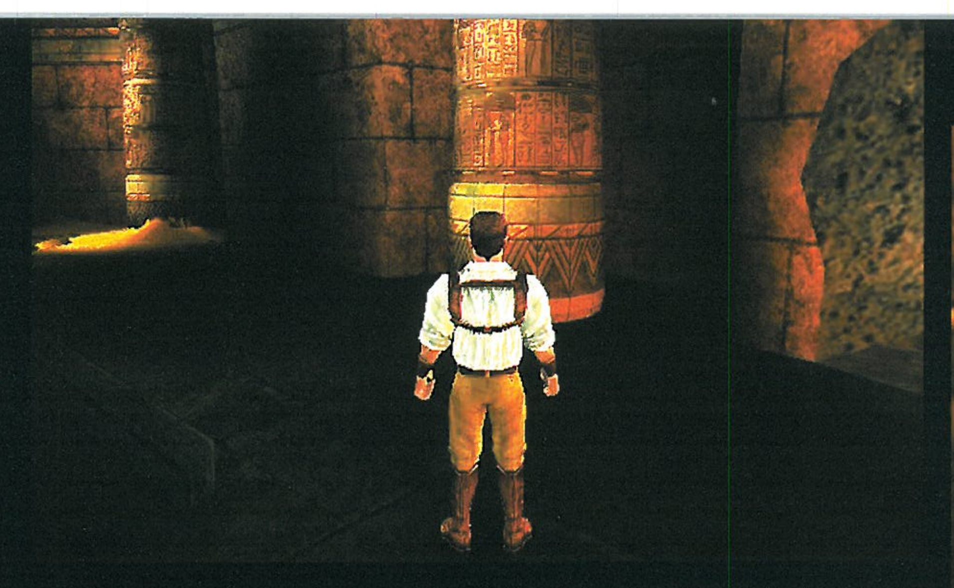
¿Otro Tomb Raider más?

Como todo buen prestidigitador, que dosifica sus trucos de magia para mantener al público sorprendido, Blitz no ha querido revelar más de lo necesario acerca de los mecanismos de juego, pero les hemos podido sonsacar este pequeño aperitivo: el jugador podrá escoger al principio entre interpretar al valiente Rick O'Connell (Brendan Fraser) o al malvado Imhotep (Arnold Vosloo). Si escoge a Rick, el objetivo es rescatar a su hijo Alex, resucitar a Evelyn y salvar al mundo. Sus enemigos son Imhotep y sus secuaces, las momias pigmeas y el Rey Escorpión. En cambio, si escoge a la Momia, el objetivo pasa a ser resucitar al Rey Escorpión y derrotarle en combate personal para apoderarse del ejército de Anubis. En este caso, Rick y sus aliados sustituyen a los sicarios de Imhotep en el papel de enemigos. Otras diferencias entre uno y otro personaje es que Rick usa principalmente armas de fuego, mientras que Imhotep recurre a poderes mágicos para someter a sus adversarios. Ambos pueden usar el combate cuerpo a cuerpo, aunque la momia se beneficia en este caso de su inhumana fuerza física. Habrá armas en abundancia y de todo tipo, incluidos algunos artefactos sobrenaturales con habilidades especiales.

Esta idea de dividir la acción entre el héroe y el malo puede parecer un tanto dudosa, pero hay que tener en cuenta que ya se hizo antes en Sonic Adventure 2 y los resultados no han podido ser mejores. Además, está en consonancia con el espíritu de la película, donde el protagonismo estaba muy repartido y no se centraba en un único personaje. Además, el malvado Imhotep está interpretado por Arnold Vosloo, un actor que se ha ganado un pequeño círculo de jóvenes fans entre las espectadoras más entusiastas. Después de tanto juego de Lara Croft, seguramente recibirán con agrado la perspectiva de poder manejar a su atlético y bien proporcionado ídolo.

Apenas un vistazo

Aunque las pantallas que ilustran estas páginas no parecen particularmente excitantes desde un



punto de vista gráfico, sobre todo si las comparamos con algunas de las cosas que se vieron en la E3 de este año, realmente no hacen justicia al juego en movimiento, que es bastante más impresionante de lo que parece.

En una secuencia, que los que hayan visto la película recordarán bien, las momias del museo rompen las vitrinas en las que están expuestas y atacan al protagonista. En otra, Imhotep levanta a un policía del suelo y lo lanza por los aires en una exhibición de poder sobrehumano. Los muertos vivientes representados en el juego sorprenden por su detallada complexión esquelética, en la que se pueden apreciar incluso los tensos jirones de piel y músculo resecos que cubren sus huesos y se mueven con una ferocidad que desmiente su condición de cadáveres animados. Desde luego, no tienen nada que ver con los tambaleantes y pasivos zombis que se dejan coser a tiros en Resident Evil.

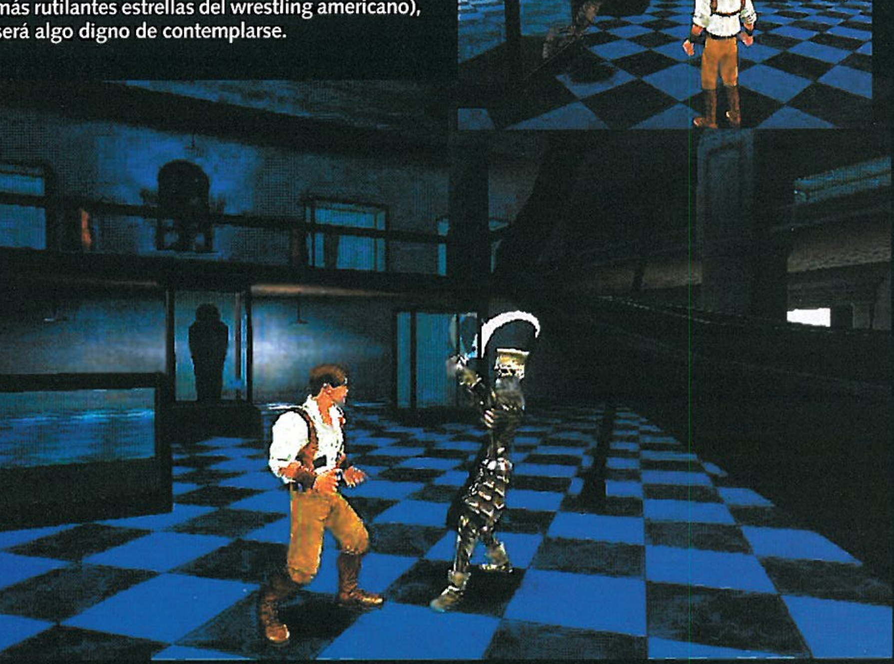
The Mummy Returns era una buena película de aventuras y para Blitz Games supone la licencia con más potencial de cuantas les han concedido hasta ahora. Tal vez incluirán el duelo con espadas entre la hija del Faraón y su esposa, o un mini-juego en el que se pilote a toda velocidad un dirigible para escapar del ataque mágico de la Momia. Las posibilidades son verdaderamente intrigantes y sólo con que consigan recrear la batalla contra el imponente Rey Escorpión (interpretado por The Rock, nada menos, una de las más rutilantes estrellas del wrestling americano), será algo digno de contemplarse.

El lanzamiento debería estar listo a tiempo para las vacaciones de verano, que es cuando los jugadores pueden disfrutar más de sus consolas. Que el resultado final sea un título capaz de robar muchas horas de playa, o mero material de alquiler, es algo que nuestros analistas juzgarán a su debido tiempo. Hasta entonces, habrá que esperar con paciencia y expectación porque… La Momia vuelve.

Gabriel Pérez-Ayala



La secuencia de las momias saliendo de sus vitrinas en el Museo Británico es una de las más multitudinarias y caóticas de la película

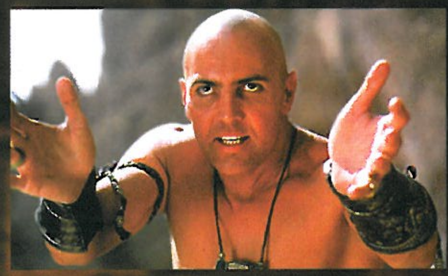


El Reparto



Brendan Fraser (Rick O'Connell)

Este guaperas canadiense comenzó su carrera en el teatro, para luego realizar pequeños papeles en películas de poca entidad que le abrieron las puertas a su primer trabajo importante: George de la Jungla. En este filme de Disney, Brendan interpretaba el papel de un divertido Tarzán que lo lanzó al estrellato y le valió para lucir sus dotes cómicas (entre otras cosas). En Dioses y Monstruos demostró ser un buen actor dramático. Sus últimos trabajos han sido comedias como Al Diablo con el Diablo y Monkeybone.



Arnold Vosloo (Imhotep)

Se labró toda una reputación como actor de teatro en la lejana Sudáfrica de la que procede. Allí comenzó su carrera cinematográfica antes de trasladarse a Estados Unidos, donde participó en 1492 La conquista del Paraíso (Ridley Scott), Blanco Humano (John Woo) y la segunda y tercera parte de Darkman. También ha hecho sus pinitos en televisión, y se le considera un actor de gran magnetismo ante la cámara.



Rachel Weisz (Evelyn)

Actriz británica de gran talento, ha trabajado con estrellas como Keanu Reeves (Reacción en cadena), Vincent Pérez (El hombre que vino del mar), Jude Law (Enemigo a las puertas) o el propio Brendan Fraser (La Momia). Su belleza y creciente popularidad le han valido ofertas para posar desnuda en Playboy, que ha rechazado. Otras películas que le han otorgado reconocimiento internacional han sido Belleza robada (donde realizaba un papel secundario) y Sunshine.

Concurso

EGM NO SOLO JUEGOS

ELECTRONIC GAMING MONTHLY ESPAÑA



Con motivo del lanzamiento de El Regreso de la Momia, EGM y Universal Interactive sortean :

UN FABULOSO VIAJE A EGIPTO DE UNA SEMANA DE DURACIÓN, PARA DOS PERSONAS, INCLUYENDO UN CRUCERO POR EL NILO

Y CINCO LOTES DE JUEGOS DE EL REGRESO DE LA MOMIA PARA PS2 Y GAMEBOY COLOR

SI QUIERES PARTICIPAR DEL SORTEO, LO ÚNICO QUE TIENES QUE HACER ES RELLENAR CON TUS DATOS LA ENCUESTA QUE ENCONTRARÁS EN LA PÁGINA 57 DE ÉSTE NÚMERO.

THE MUMMY RETURNS



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de EGM No Sólo Juegos que envíen el original de la página 57 (NO se admiten fotocopias) según las instrucciones que aparecen en la página 58. No es necesario sobre ni franqueo.

2.- De entre todas las respuestas que se reciban se procederá a escoger 6. El primero obtendrá el viaje a Egipto para dos personas y los cinco siguientes, cada uno un lote compuesto por un juego The Mummy Returns para Game Boy Color y otro para PlayStation 2. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Si el premiado con el viaje a Egipto es menor de edad, deberá disfrutar del premio en campañía de un adulto que tenga su patria potestad o tutoría. El viaje se realizará en las fechas disponibles en el momento del sorteo y según disponibilidad de acuerdo con los organizadores.

4.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas respuestas recibidas antes del 10 de Septiembre de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Septiembre de 2001.

5.- El sorteo se llevará a cabo el 10 de Septiembre de 2001, publicándose el resultado en el número 5, correspondiente a Octubre de la revista EGM No Sólo Juegos.

6.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.



Y Hollywood descubrió los juegos...

Tomb Raider y Final Fantasy pueden abrir una nueva veta cinematográfica para explotar: las adaptaciones de videojuegos de éxito. Aunque la fórmula no ha tenido mucho éxito en el pasado con adaptaciones a dibujo animado, parece que las cosas pueden cambiar con las nuevas producciones de Hollywood

No es que a Hollywood le falte olfato para saber dónde está el dinero, lo que no está tan claro es si conoce la forma de obtenerlo. Durante muchos años, el matrimonio entre las industria del videojuego y la cinematográfica ha sido puramente de conveniencia y mal avenido. El verano de 2001 se presenta decisivo para saber si ha llegado el momento de la amarga separación o de darse una segunda oportunidad. La ecuación es bien sencilla: si *Tomb Raider* y *Final Fantasy* se convierten en los éxitos que Paramount (por no hablar de Eidos) y Sony esperan, el público ya puede prepararse para la avalancha de juegos que intentarán la aventura cinematográfica (como ha sucedido con *X-Men* y el mundo del cómic). Si la batalla por el favor del público se salda con pérdidas, habrá llegado el momento de retirarse y dejar a cada público en su cómodo nicho.

Lo más interesante de esta situación es la disparidad de las propuestas. *Tomb Raider* es un *blockbuster* en estado puro, una superproducción construida en torno a una marca, una imagen, un *look* con tantos *sponsors* como actores tiene el reparto. Es una película planificada al milímetro para sacar partido a un nombre que, en el último lustro, ha generado 500 millones de dólares en ganancias.

Es un filme que, en el mejor de los casos, hará pasar un par de horas divertidas y ganar un montón de dinero a Paramount y empresas licenciatarias de la marca como Ericsson, Land Rover o Pepsi que, en contrapartida, se han hecho cargo de buena parte de la promoción de la película. Una película de la que sus responsables destacan el atractivo de la protagonista, las inusuales localizaciones y abundantes combates, pero de cuyo contenido artístico no se espera mucho más, aparte de situar a Lara como la imagen cinematográfica de la temporada. En cualquier caso, *Tomb Raider* puede ser la primera adaptación de un videojuego que conquiste el favor del público.

Final Fantasy: The Spirits Within, por otro lado, se presenta como el mayor logro de la animación por ordenador y una película de ciencia ficción casi *arty*, una aventura que hace tiempo que se le escapó a Square de las manos en términos económicos y de la que se duda que encaje con la sensibilidad del habitual público del cine de palomitas. Una filosófica aventura de ciencia ficción que aborda temas que Sony espera que no se le atraganten a un público que, piensa, sólo espera un buen espectáculo visual dotado del ritmo adecuado. Un buen *blockbuster* no exige nada al espectador, según marcan las normas no escritas de Hollywood.

Tomb Raider

Who is Lara Croft? Durante dos años, ésta fue la pregunta del millón de dólares para la que Paramount no encontraba una respuesta. Los nombres de Anne Nicole Smith, Sandra Bullock, Jennifer López, Elizabeth Hurley y Demi Moore sonaron con más o menos fuerza hasta que, el año pasado, Angelina Jolie firmó el contrato para dar vida a la arqueóloga más famosa de la última década. Para entonces, Simon West ya estaba involucrado en el proyecto y la producción marchaba a buen ritmo.

Paramount ya tenía la imagen que necesitaba para vender el producto, un director con un par de éxitos en taquilla (*Con Air* y *La hija del general*) y un guión cuya autoría se reparte entre seis escritores reconocidos. Seis guionistas para dar a luz una historia cuya premisa tiene la misma consistencia que la de cualquier juego de la serie.

Una organización secreta, los Illuminati, busca un antiguo artefacto que es la llave para abrir las puertas del tiempo y el espacio. Dicha llave puede utilizarse cuando se produce una alineación de planetas que tiene lugar cada cinco mil años. La pieza se encuentra dividida en dos partes: una en la Tumba de la Luz Danzante en Camboya y otra en el Templo de las Diez Mil Sombras en Siberia. Lara, que conoce la historia por su difunto padre Lord Croft, dispone de 48 horas para recuperar ambas piezas antes de que caigan en manos de los Illuminati y las utilicen en una ceremonia que no podrá volver a repetirse hasta dentro de otros cinco milenios.

A Angelina Jolie le acompaña en el reparto su padre en la vida real y en esta ficción, John Voight. Lara se verá también respaldada por otros personajes entre los que destacan Alex West (interpretado por Daniel Craig) y Bryce (Noah Taylor), el indispensable mago de la tecnología. Ian Glenn interpreta a Manfred Powell, el villano de la historia.

El rodaje comenzó a finales de julio del año pasado. Seis meses de intenso trabajo para una película que, si algo tenía claro, es que debía ser espectacular. Parte de ese periodo transcurrió en los estudios Pinewood, cercanos a la ciudad de Londres. En sus instalaciones se encuentra el popularmente conocido como "el estudio de 007", el más grande de Europa y donde también se llevó a cabo el rodaje de *La Amenaza Fantasma*. Allí se construyeron dos de los decorados más faraónicos de la película: la Tumba de la Luz Danzante y el Templo de las Diez Mil Sombras. Y aún quedó espacio para el escenario más reconocible por los fans de Lara: la mansión Croft.

El resto del rodaje tuvo lugar a caballo entre Islandia (donde algunas escenas se rodaron sobre un glaciar) y Camboya. Un entorno excepcional dado que, desde Lord Jim (1961), ningún equipo de rodaje había filmado en ese país debido a los trágicos conflictos por los que ha pasado en los últimos cuarenta años. Tras largas negociaciones, Paramount consiguió el permiso para rodar en Angkor Wat, un antiguo templo considerado como una de las maravillas del mundo.

Además de las espectaculares localizaciones empleadas en la película, Paramount hace hincapié en el severo entrenamiento por el que tuvo que pasar Angelina Jolie para dar vida a Lara Croft: tres meses en los que la actriz sudó la camiseta a fondo practicando diversas formas de gimnasia, kickboxing y aprendiendo el manejo de varias armas además de la conducción de canoas y motos. Parece que Jolie realizó buena parte de las escenas de acción sin la ayuda de especialistas y, entre los momentos más espectaculares, destacan el asalto de un grupo enemigo a la mansión Croft y el combate entre Lara y un androide.

La gran pregunta es, claro, qué va a salir de todo esto. La forma en que los autores de la película hablan de ella hacen prever muchas acrobacias en el marco de un caro diseño de producción, pero poco contenido. De hecho, las explicaciones más concretas del director sobre el fondo de la historia hablan de un "misticismo new age". En cuanto al tono, West ha querido alejarse de una referencia tan evidente como la de *Indiana Jones*, olvidándose de toda la mitología egipcia y ambientando la historia en un presente *high tech* que emparenta claramente con el personaje con James Bond, uno de los referentes reconocidos por West para el proyecto. En cuanto a *Indy*, el director ha asegurado en más de una ocasión que *Tomb Raider* trata temas "de mayor nivel y más complejos" que la saga de Spielberg y que ha buscado dar algo fresco a la audiencia. En sus propias palabras "(el público) puede estar esperando *En Busca del Arca Perdida*, pero no es lo que van a encontrar. Es algo completamente diferente. El lector ya puede comprobar la veracidad de sus palabras en el cine más cercano, pero lo cierto es que una de las escenas del trailer promocional es un claro homenaje a uno de los momentos clásicos de la primera aventura de Indiana Jones. Y para quien se lo pregunte, West reconoce no haber jugado más de veinte minutos a Tomb Raider y "que no se le daba demasiado bien".







Final Fantasy: The Spirits Within

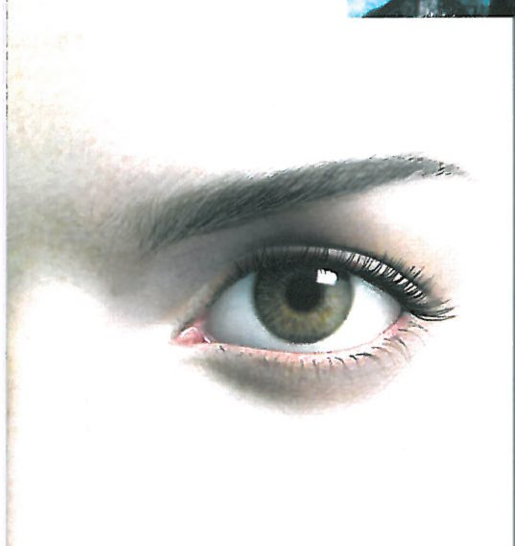
Final Fantasy VII marcó un hito en cuanto a lo que se podía hacer en un videojuego mediante la animación por ordenador (en el argot, CGI: *Computer Generated Image*). Las secuencias cinemáticas comenzaron a verse de otra manera desde 1997, año en que el juego llegó a la Playstation y en que el gran público quedó maravillado ante la primera película enteramente generada por ordenador: *Toy Story*. Fue entonces cuando Square decidió iniciar el proyecto *Final Fantasy: The Spirits Within*, con Hironobu Sakaguchi al frente.

Sin las restricciones que impone el hardware de turno, Sakaguchi reunió a algunos de los mejores artistas digitales de Hollywood (hasta formar un equipo de 150 personas) para llevar la técnica y la propia cinematografía a un nuevo límite en los estudios de Square Pictures en Honolulu. En el interior de esas instalaciones se encuentran las 960 súpercomputadoras que se han encargado de renderizar los 96 minutos que relatan la historia de Final Fantasy, película que llegará a las pantallas norteamericanas el próximo 11 de julio y a España antes de que termine el verano.

Cuando el espectador vea a los personajes digitales en la pantalla, en realidad estará contemplando el trabajo de tres actores por cada uno de ellos. Primero están las voces, interpretadas por actores de renombre como Alec Baldwin, James Woods, Donald Sutherland, Steve Buscemi, Ving Rhames o Ming Na, en el caso de la protagonista. Le siguen los actores que han proporcionado los movimientos corporales para cada uno de los personajes. Para ello Square ha utilizado un sistema único de captura de movimientos con la ayuda de 16 cámaras. Por último, los animadores digitales (uno por cada personaje principal) han creado todas las expresiones y movimientos faciales bajo la tutela del director de animación Andy Jones. Las arrugas en los rostros, el pelo, la ropa y los escenarios, son algunos de los elementos que alcanzan un realismo inédito en el género.

Si hay algo fuera de toda duda sobre *The Spirits Within* es que marca un punto y parte en el cine de animación y en el campo de los efectos especiales. Por primera vez, una película de animación puede presumir de acercarse al foto-realismo y, en este sentido, ampliar los límites de lo que es posible recrear en la gran pantalla. Cuatro años de trabajo por parte de un equipo de indudable talento y un presupuesto en torno a los 130 millones de dólares (que coloca a Square en una delicada situación financiera) han servido para crear un filme que, a tenor de lo visto hasta ahora, proporciona un espectáculo visual capaz de dejar con la boca abierta hasta al más escéptico de los espectadores.

Lo que no va a encontrar el aficionado a la serie es ningún *chocobo* deambulando por los escenarios. La historia está ambientada en la Tierra (una novedad en la serie) en el año 2065, un futuro en el que el mundo es un lugar desolado tras el impacto de un meteorito. Una suerte de aliens fantasmales llamados, precisamente, Fantasmas ha invadido la Tierra y eliminado a la mayor parte de su población devorando su energía vital. Lo que queda son tan sólo unas pocas ciudades en ruinas.



La Dra. Aki Ross y una fuerza militar llamada Deep Eyes buscan por todo el planeta los ocho espíritus que pueden ser la clave de la salvación. Después de haber sido infectada por los aliens, Aki descubre que mantiene una extraña conexión con los Fantasmas y comienza una búsqueda interior y a través de sus sueños para encontrar la salvación de la humanidad. Siguiendo el esquema clásico de películas como *Aliens* (a la que *Final Fantasy* debe mucho, como a *Starship Troopers*), el enemigo también se encuentra entre las filas de los supervivientes humanos. El General Ein busca poner en funcionamiento un cañón orbital que eliminaría por igual a los Fantasma y a lo que queda del hombre en la Tierra. Una carrera contra el tiempo y los aliens que ha de dilucidarse en mucho menos tiempos de lo que es habitual en la serie.

Aunque la película presenta numerosas diferencias con cualquiera de los juegos de la saga, comparte una serie de temas recurrentes: vida, muerte, amor, un mal que amenaza la existencia de todo lo vivo y el conflicto interior con una serie de poderes que los personajes no entienden. "No quería que la película cayera en el mismo entorno que los juegos", explica Sakaguchi, "dado que una de las razones por las que los juegos que se convierten en películas no acaban de funcionar es porque son familiares y predecibles. Aunque los juegos se llamen *Final Fantasy*, cada vez cuentan una historia diferente con nuevos personajes. Pero los jugadores siempre reconocen en ellos a *Final Fantasy*".

Algo es seguro: quien espere espectáculo visual va a encontrarlo. Pero una fantástica factura técnica no equivale a una buena película. La gran pregunta es si la demostrada habilidad de Sakaguchi para crear absorbentes mundos de juego funcionará igual en un filme. En lugar de disponer de cincuenta horas para contar una historia compleja y excitante, la trama de *The Spirits Within* se resuelve en poco más de hora y media. "¿Qué es la vida y la muerte?", comenta Sakaguchi. "En la película, el escenario es la Tierra del futuro, donde la ciencia ha analizado la vida y la muerte. Y la vida se expresa como una forma de energía. Cuestionamos el significado de la vida y el amor, al igual que la definición filosófica de corazón". Sin duda, *Final Fantasy* aspira a ser un producto más complejo y de mayores lecturas que *Tomb Raider*. Otra cosa es cómo puede sentar eso a un público que piensa que va a ver una simple película de aventuras. Sony, por si acaso, está aprovechando a fondo la fase de montaje para evitar una historia demasiado críptica para el público americano.





Primeras impresiones sobre Final Fantasy y Tomb Raider

Más que impresiones, conjeturas. Ambas películas se han rodado bajo el máximo secretismo y, en contra de lo que pueda parecer, no está demasiado claro el éxito artístico o comercial que pueda alcanzar ninguna de las dos. En el momento de leer estas líneas, *Tomb Raider* ya estará en las pantallas españolas y ya se habrá determinado si es un éxito internacional o no. Las previsiones de Paramount rondan los 200 millones de dólares en la taquilla norteamericana más otros 300 en el mercado internacional. Puede que los consiga, pero las críticas que la producción está recibiendo antes de su estreno lo son todo menos positivas. Hay pocos secretos en Internet y durante el mes de junio han abundado los análisis de *Tomb Raider* basados en los pases de prueba que la productora ha realizado antes del estreno. La impresión más común es que *Tomb Raider* es una superproducción construida sobre un guión carente de ritmo y de unos personajes mínimamente desarrollados. Puro espectáculo vacío de emoción que, en ocasiones, roza el absurdo. O, tal y como está el patio desde hace unos años, puro *blockbuster* veraniego.

En cualquier caso, *Tomb Raider* no será la primera película que no acaba de satisfacer a nadie y, a pesar de ello, consigue arrasar en taquilla. Otra cosa es *Final Fantasy*, una aventura cinematográfica de mayor envergadura y, se mire por donde se mire, mucho más arriesgada. Después de todo, viene desde Japón y eso ya supone una gran diferencia. De acuerdo con los comentarios de aquellos que han visto la película, su peligro no es caer en la superficialidad, sino más bien lo contrario. *Final Fantasy* se perfila como una película de fuerte contenido filosófico que puede llegar a atragantarse a más de un espectador que espere una reedición de *Aliens* bajo el mayor espectáculo visual que una película de animación haya mostrado hasta ahora. El éxito en mercados como el japonés puede estar casi garantizado, pero la sensibilidad occidental es muy diferente y Square necesita que la película arrase para recuperar los 134 millones de dólares que ha invertido en su realización. De hecho, hace unos meses la productora realizaba un acto de contricción delante de sus inversores y aseguraba que, para evitar futuros desmanes económicos como el de *Final Fantasy*, la división cinematográfica se dedicaría a producir efectos especiales para terceros en lugar de iniciar aventuras inciertas como la actual, que ha terminado por doblar el presupuesto inicial.

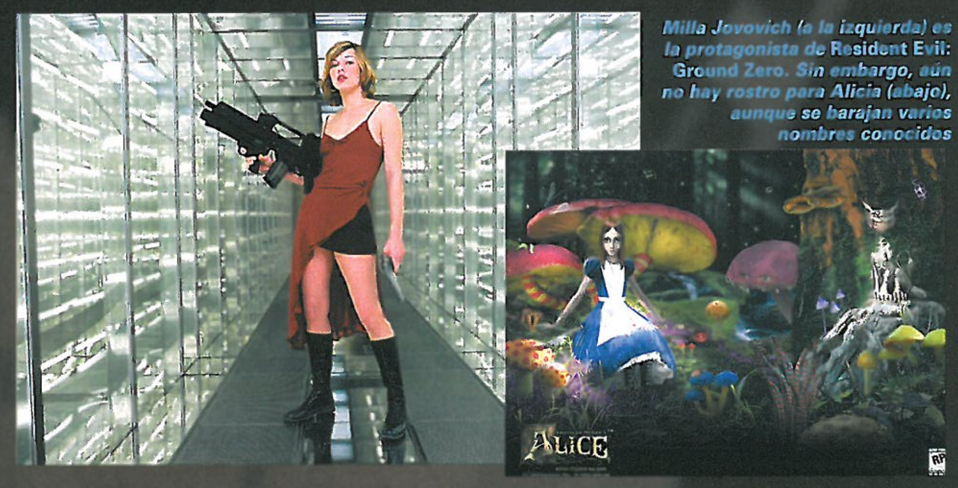
Próximos estrenos

Resident Evil: Ground Zero

Resident Evil (RE) era un proyecto hecho a la medida de George A. Romero. Su currículum como director de las mejores películas de *zombies* de la historia del cine (*Night of the Living Dead, Dawn of the Dead* y *Day of the Dead*), la admitida influencia de su trabajo por el equipo creador de la serie RE y el propio interés del director, que escribió varios guiones a caballo entre 1998 y 1999, hacían pensar que Capcom se hallaba en el camino correcto para producir una película que satisfaciera a todos los aficionados al juego. Desafortunadamente, el estudio creador de *Resident Evil* no pensaba así. A Capcom no le gustaban ni las libertades argumentales que Romero se tomaba con los personajes ni los toques de humor negro habituales en sus películas.

En 2000, la compañía decide que el director de *Mortal Kombat* y *Event Horizon* es la persona adecuada. Paul Anderson escribe un guión en el que "una unidad militar combate a una poderosa supercomputadora que está fuera de control. Para salvar al mundo, dicha unidad militar debe enfrentarse a cientos de científicos que han mutado en *zombies* devoradores de carne debido a un accidente en un laboratorio", según reza la propia sinopsis de Anderson. El díscolo ordenador responde al nombre de Red Queen y los miembros de la unidad militar, con la excepción de Matt, son de nueva creación. Protagonizan Milla Jovovich, Michelle Rodríguez y Eric Mabius. La película ha debido terminar su rodaje en el momento en que leas estas líneas y tiene previsto su estreno para la primavera del próximo año.

No se conocen demasiados detalles acerca de la forma final que tomará *Resident Evil* en pantalla, excepto que se trata de una producción de 40 millones de dólares que produce Constantin Films y ha sido rodada en Berlín. Y que Anderson ha reconocido la influencia de las "antiguas películas de *zombies*" (entiéndase las de Romero) en *Resident Evil: Ground Zero*. Vaya.



Milla Jovovich (a la izquierda) es la protagonista de Resident Evil: Ground Zero. Sin embargo, aún no hay rostro para Alicia (abajo), aunque se barajan varios nombres conocidos

American McGee's Alice

Un proyecto que acaba de nacer pero que cuenta con muchas posibilidades de hacerse realidad. Razones hay varias: *Alice* se anunció el pasado mes de diciembre con Wes Craven ocupando la plaza de director. Produce Dimension y, por una vez, el material de trabajo parece creado ex profeso para la pantalla grande. Natalie Portman ha mostrado interés por interpretar a una Alicia adulta e inestable mentalmente que regresa a un País de las Maravillas pervertido por la reina de corazones. Quizá el juego no fuera mucho más allá de un arcade provisto de un espectacular diseño artístico, pero la premisa puede dar mucho juego en manos de un director competente. No hay que olvidar que la verdadera base de esta historia es un clásico de la literatura. Heather Donahue (*The Blair Witch Project*) y Eliza Dushku (*Buffy, Bring it On*) también han sido mencionadas como posibles candidatas a Alicia y John August (*Go, Charlie's Angels*) ha escrito el guión.

Soul Calibur

Namco produce. Sammo Hung dirige. Hay una fecha de estreno provisional para 2002 y un presupuesto estimado de 50 millones de dólares. Es de esperar que uno de los juegos emblemáticos de Dreamcast no experimente el mismo triste destino que *Street Fighter*, pero por ahora no hay mayores detalles acerca de la producción, excepto el *slogan* que presidirá los posters de la película: "el verdadero destino del guerrero está en su fuerza vital".

Abajo, una muestra de las simpáticas criaturas que podríamos ver en House of the Dead. *A la derecha, imagen de unos bocetos de personajes de Soul Calibur. Las dos imágenes inferiores pertenecen a* Duke Nukem Forever



El limbo del desarrollo

Development Hell es el término con que se define en Hollywood la fase más crítica a la hora de levantar un proyecto cinematográfico: una productora tiene la idea o los derechos, alguien escribe un guión, se rumorean algunos nombres para los papeles, vuelve a escribirse un guión, se mencionan otros actores candidatos, un director muestra interés... Pero la película no acaba de arrancar. Expiran los derechos y el proceso vuelve a repetirse hasta que se consigue implicar un nombre con peso en la producción y las cosas empiezan a rodar. O no. Muchas películas no pasan de esta fase y tan sólo sirven para proporcionar rumores más o menos jugosos que sirven para hacer soñar a los aficionados. El pan nuestro de cada día en Hollywood y donde han ido a parar las adaptaciones de juegos más interesantes de las que se han oído hablar en los últimos años. Por ejemplo...

Doom

El juego de acción en primera persona más popular de la corta historia del videojuego, que consolidó todo un género que ha llegado hasta nuestros días y cuya piedra angular fue *Wolfenstein*, circula en forma de proyecto cinematográfico por los despachos de Hollywood desde hace más de un lustro.

El éxito instantáneo de *Doom II* hizo que Universal Pictures comprara los derechos para una adaptación cinematográfica en 1995. James Cameron se interesó por el proyecto y, durante un tiempo, se barajaron nombres como los de Bruce Campbell, Tom Berenger, Michael Biehn, Forest Whitaker, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Natalie Portman, Christina Ricci y Tommy Lee Jones. Universal quería utilizar la serie de novelas *Doom* (Dafydd ab Hugh y Brad Linaweaver) como base de un guión protagonizado por un grupo de cuatro marines que impiden a unas criaturas sobrenaturales llegar a la tierra.

En 1997, los derechos de *Doom* pasaron a TriStar Pictures. El productor Moe Lospinoso se puso al frente del proyecto, se habló de un presupuesto de 120 millones de dólares y Ron Mita y Jim McLain escribieron un guión. Cuando el artista gráfico Todd Mcfarlane se unió al proyecto en 1999 para encargarse del diseño conceptual que tomaría el universo *Doom* en la gran pantalla, parecía que las cosas empezaban a moverse en la dirección correcta.

Ese mismo año, John Carmack habló sobre el tema. El creador de *Doom* comentó que el primer guión propuesto era horrible y el segundo "bastante mediocre". De acuerdo con Carmack, los derechos habían expirado sin que nadie recogiera el testigo. El proyecto vuelve a estar en el limbo.

Duke Nukem

El juego puede no ser tan popular como *Doom*, pero al menos cuenta con algo similar a un personaje protagonista en él. Lawrence Kassanoff es el productor que se ocupa del proyecto para Dimension, la división de Miramax dedicada al cine fantástico. En 1999, Scoot Miller, CEO de 3D Realms (productora del juego) comentó que el estudio ya tenía un guión entre manos. Ni una palabra más del tema hasta que se ha contado con un nombre de peso para interpretar a Duke. Y no es Bruce Campbell. The Rock, estrella del *wrestling* norteamericano, está considerando desde hace un par de meses aceptar el papel. El luchador comentó al respecto, el pasado mes de mayo, que "quieren convertir la película en una franquicia importante y, por lo que he oído, me quieren a mí". The Rock quiere participar en el guión para asegurarse que la acción es realista: "no quiero correr por las copas de los árboles o cosas así, como en *Tigre y Dragón*". Sin duda, un nombre tan popular (al menos en Estados Unidos) como el de la estrella del *wrestling* podría levantar el proyecto. Quien haya visto su interpretación del *Rey Escorpión* en *The Mummy Returns*, ya sabrá si eso es bueno o malo.

The House of the Dead

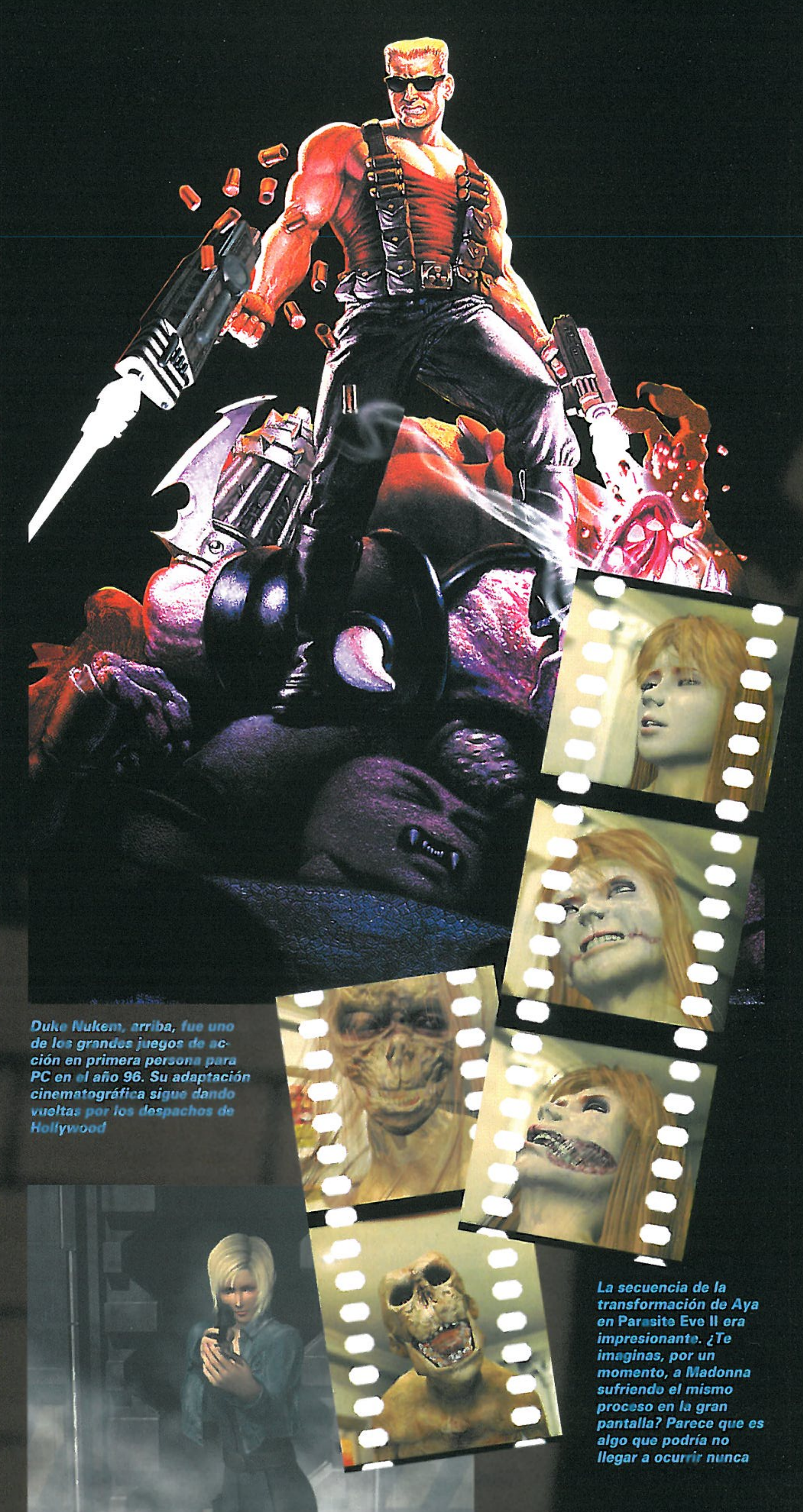
Una de las adaptaciones más extravagantes. La premisa argumental del juego es casi inexistente (dos agentes limpian una ciudad de *zombies* a punta de cañón hasta dar con el responsable del desaguisado), así que Dreamworks pensó que necesitaba una idea con más posibilidades para una producción que no llegaría a los diez millones de dólares. Atención: un grupo de *zombies* celebran fiestas en una casa. El amigo de una mujer es asesinado en una de ellas, así que ella (Jenny) decide acudir al lugar con unos "necroguerreros" para aguarles la juerga.

El director, Jesse Dylan, estuvo asociado durante un tiempo al proyecto, pero ante la indecisión de las partes implicados sobre la dirección a seguir, éste quedó abandonado. El año pasado, Mindfire Millenium se hizo cargo de la producción y Dave Parker y Matk Altman escribieron un nuevo guión. Hasta ahora.

Parasite Eve

Fue nada más y nada menos Madonna quien se hizo con los derechos del juego a comienzos de 1999. La chica materialista por excelencia, quien siempre ha demostrado muy buen ojo para los negocios, no debió acabar de ver claro el asunto y no se volvió a saber nada del tema hasta hace unos meses, cuando se especuló con que los derechos volvían a ser propiedad de Square y que Wes Craven estaba en negociaciones para el proyecto.

Alfredo Biurrun



Duke Nukem, arriba, fue uno de los grandes juegos de acción en primera persona para PC en el año 96. Su adaptación cinematográfica sigue dando vueltas por los despachos de Hollywood

La secuencia de la transformación de Aya en Parasite Eve II era impresionante. ¿Te imaginas, por un momento, a Madonna sufriendo el mismo proceso en la gran pantalla? Parece que es algo que podría no llegar a ocurrir nunca



Un verano de resurrecciones

Por Jorge Martínez

RADIOHEAD
AMNESIAC
(EMI)

Ocho meses después de la edición de su aclamado Kid A, Radiohead pone a la venta Amnesiac, una colección de canciones grabadas durante las mismas sesiones, aunque con un sonido y composición ligeramente diferentes. Esta vez encontrarás más sonidos electrónicos y la voz de **Thom Yorke** todavía más difusa y susurrante, así que olvídate de los rumores de una vuelta a *Pablo's Honey* o *The bends*.

Radiohead vuelve a proponer una arriesgada lista de canciones (desde el piano hipnótico de *Pyramid Song*, la desquiciante *Pulk/Pull Revolving Doors* o la claustrofóbica *Packt Like Sardines in a Crushd Tin Box*), demostrando que les interesa más desarrollar su faceta artística que las ventas millonarias.

DEPECHE MODE
EXCITER
(VIRGIN)

Cuando la separación de la banda tras su último tour parecía inminente (hasta ellos mismos lo creían), Depeche Mode se descuelga con el mejor disco de sus últimos tiempos. En *Exciter* han formado equipo con **Mark Bell** a la producción (Björk) y el resultado es redondo.

Vuelven a mezclar de manera inmejorable los sonidos acústicos con los electrónicos en el exitoso primer single *Dream On*, recuperan antiguos sonidos en *The Sweetest Condition* y explotan su lado más fresco y optimista en el bailable *I Feel Loved*. La voz de **David Gaham** suena mejor que nunca y las composiciones de **Martin L. Gore** demuestran que es uno de los mejores compositores de música pop de las últimas décadas.

GERI HALLIWELL
SCREEM IF YOU WANNA GO FASTER
(EMI)

Por si no habías tenido bastante con las *Spice Girls*, aquí vuelve Geri Halliwell. Como siempre, hay de todo un poco: temas marchosos y discotequeros como el tema título *Scream If You Wanna Go Faster* o *Shake Your Bootie Callie*, las baladas de rigor *Calling* o *Love Is the Only Night*, el pop de *Strengh of a Woman* o *Don't Call Me Baby* y, cómo no, la versión (y primer *single*) de *It's Raining Men*, que se ha convertido en el **tema central de la película** *El diario de Bridget Jones*.

MO SOLID GOLD
BRAND NEW TESTAMENT
(CHRYSALIS)

Una auténtica sorpresa el disco debut de Mo Solid Gold. No te asustes si el nombre del grupo no te suena, aunque sí deberías asustarte si lo escuchas y no hace que muevas los pies, ¡porque probablemente es que estés muerto! En *Brand New Testament* se dan cita los elementos más poderosos del soul, el funk, el pop, el rock e, incluso, el gospel y canciones como *Prince of the New Wave*, *Personal Saviour*, *Colouring In* o *Come Together*, dan buena fe de ello. Si el padrino del soul, **James Brown** les dió una oportunidad, ¡tu no deberías ser menos!

REACH
REACH
(BMG-RCA)

Desde Gibraltar llega este cuarteto formado por Stephen McLaren (guitarra), Giles Ramirez (voz), Michael Martínez (bajo) y Francis Pecino (batería), producido por **Alejo Stivel** (ex-Tequila y productor de La Oreja de Van Gogh y M-Clan, entre otros muchos).

Lo que aquí encontrarás es pop rock tranquilito como en los temas *Sigo sin dormir*, *La puerta de cristal*, *Adiós vida de ayer* y *Ya sé*, baladas acústicas como *Más allá* o *On the Up Side* (el único tema cantado en inglés).

THE BLACK CROWES
LIONS
(EVERLASTING)

Olvídate de las nuevas tendencias musicales y ve a lo tuyo: este es el estilo de los hermanos **Robinson** y los fans del rock les estamos muy agradecidos. Desde la *jam session* de *Midnight From the Inside Out*, pasando por los directos y contundentes *Lickin'* y *Come On*, hasta los geniales medios tiempos con reminiscencias de **Led Zeppelin** como *Soul Singing*, *Losing My Mind* o *Miracle To Me*, hacen de *Lions* un disco imprescindible.

BACKYARD BABIES
MAKING ENEMIES IS GOOD
(RCA)

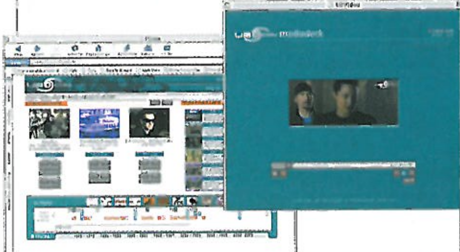
Tras varios retrasos y cambios de compañía, por fin ve la luz el nuevo álbum de los suecos Backyard Babies. **¡La espera ha merecido la pena!** ¿Quieres temas contundentes? Pues ahí está *I Love to Roll* y *My Demonic Side*.

¿Estribillos pegadizos? Pues toma dos cucharadas con *Brand New Hate* y *The Kids Are Right*. ¿Algo más lento? También hay de eso en *Colours* y *Painkiller* (con arreglos de cuerda incluidos). ¿Que quieres algo más punk rock? Pues prueba con *Bigger w/a Trigger*. Si te gusta el rock más sucio, ¡deberías comprarlo ya!

WEBS

Lara y Bono

¿Eres fan de Lara Croft y de U2? ¿Estás desando ver la película de Tomb Raider? Bueno, pues acércate al site oficial del grupo irlandés (**www.u2.com**) y podrás ver el vídeo-clip y tema central de la B.S.O. de Tomb Raider, *The Elevation*. En el vídeo, el guitarrista de U2 ha sido secuestrado y Lara Croft tendrá que ir en su búsqueda y luchar contra todo tipo de robots para ponerle en libertad. La acción es trepidante y los efectos especiales son realmente espectaculares: explosiones por todos lados, camiones saltando por los aires, Adam Clayton y Larry Mullen conduciendo a toda velocidad (en un taxi y una moto respectivamente), accidentes de tráfico... Y para finalizar, U2 tocando en la calle con el huracanado viento haciendo saltar los amplificadores por los aires. Además podrás bajarte una *e-card* con la imagen de Angelina Jolie para enviársela a tus amigos. Sin duda, la web de U2 es una de las más completas y podrás ver en vídeo sus últimas apariciones en los premios Grammy y MTV, su participación en *Los Simpson*, así como los *making of* de sus últimos vídeos o remezclas de temas clásicos como *New Years*.



Depeche Mode

DAVID GAHAN of DEPECHE MODE

Si eres fan de la banda británica y has comprado una entrada para cualquiera de sus conciertos en España estás de enhorabuena. En el sitio oficial del grupo podrás entrar en el sorteo de pases de *backstage* para poder charlar con la banda.

Lo único que tienes que hacer es ir a la zona de *Contest* o concurso y rellenar el formulario con tus datos personales y el código de tu entrada. Con un poco de suerte recibirás un *e-mail* o una llamada diciéndote ¡que eres uno de los elegidos! Además, en la web tienen colgados un montón de vídeos (como el de Jim Carrey cantando *People are People* en la MTV), entrevistas de radio y TV, *kits* de prensa electrónicos, fotos de todas sus épocas... En definitiva, todo lo que necesitas tener y saber del universo Depeche.



DVD

Para todos



ATERRIZA COMO PUEDAS I Y II

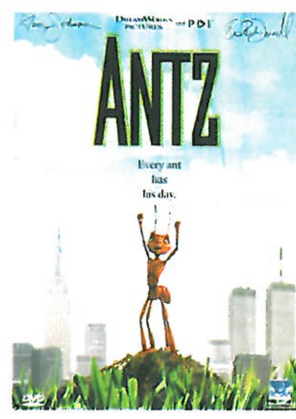
(PARAMOUNT)

Sin duda, una de las películas más divertidas de las últimas décadas. Los hermanos Zucker desplegaron infinidad de gags a lo largo de todas las escenas de la *peli*, mientras el bueno de Ted Striker intentaba hacerse con los mandos del dichoso avión. Escenas como la del niño enfrentándose al mítico jugador de la NBA Kareem Abdul Jabbar o el piloto automático hinchable son auténticos clásicos de la comedia de nuestro tiempo. El disco no contiene casi extras, pero la entrevista con buena parte del equipo de la *peli* es muy interesante. Con *Aterriza como puedas II* las cosas cambiaron bastante: los Zucker no quisieron saber nada del proyecto y la película fue encargada a Ken Finkleman. El resultado no pasó de un pastiche de gags y tonterías sin la gracia de los de la primera. Además el disco no contiene extras, así que solo pasarás con ella un buen rato.

HORMIGAZ

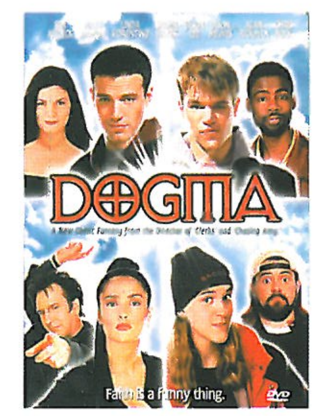
(UNIVERSAL)

Z, una hormiga trabajadora, agobiada por el estrés y sus problemas existenciales, es la protagonista de esta historia. En principio no parece una historia muy apasionante, pero si le sumas que esta maravilla de la animación está realizada por Dreamworks y que, prácticamente, Woody Allen es el prota, entonces la cosa cambia. A medio camino entre la peli infantil y una más seria, *Hormigaz* divierte con su guión y admira por su nivel de animación. El disco contiene un buen montón de extras como *Galería de diseño de personajes*, el *cómo se hizo* y un corto sobre la animación por ordenador.



DOGMA

(LAUREN FILMS)



Tras los éxitos de *Clerks*, *Mallrats* y *Persiguiendo a Amy*, Kevin Smith rodó *Dogma*, la película más seria de la saga. En ella, el director se cuestionó muchas de las creencias de la religión católica, lo que le valió más de una crítica, aunque también consiguió, gracias a la polémica, una publicidad inusitada. De todas formas, siguen apareciendo Jay y Silent Bob, con lo que la risa está asegurada. Además de la curiosidad de ver a Alanis Morissette en el papel de Dios.

GOLDEN EYE

(TWENTIETH CENTURY FOX)

El superagente más famoso vuelve en formato de edición especial con *Golden Eye*. En esta película debutó en la serie Pierce Brosnan y aunque no es de las mejores de la saga, sí que es la mejor que él ha protagonizado. Escenas de acción inverosímiles, coches deportivos, malos malísimos y, por supuesto, chicas preciosas... ¡Hay cosas que nunca pueden cambiar! En lo referente a las opciones extra, encontrarás jugosos comentarios a cargo del director Martín Campbell y el productor Michael G. Wilson, el vídeoclip de la B.S.O. a cargo de Tina Turner, un documental sobre 007, el cómo se hizo, *trailers* y anuncios.

SHAFT: THE RETURN

(FILMAX)

El auténtico heroe de los 70 volvió de nuevo en 2000. ¡O mejor dicho su sobrino! Samuel L. Jackson fue el encargado de encarnar de nuevo al policía negro más chulo, *cool* y *funky* que dio el cine americano. E incluso el original Shaft, Richard Roundtree ¡se digna a hacer un cameo! Shaft vuelve a luchar contra el racismo latente en Norteamérica a base de tortazos y tiros, aunque lamentablemente no llega a las cotas de las películas originales... ¡Nos gustan más los pelos a lo afro que las calvas! El que no podía faltar tampoco era Isaac Hayes para componer la banda sonora, y aquí podrás disfrutar del vídeoclip del tema Shaf, además de un corto sobre el personaje, entrevistas con el reparto de actores y equipo técnico, filmografías y algunos anuncios.



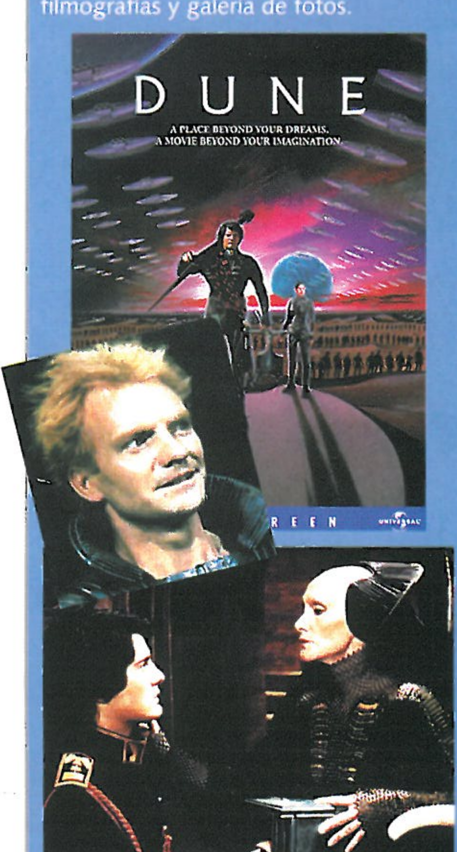
LA ESPECIA DEBE FLUIR...

DUNE

(MANGAFILMS)

La noble familia Atreides, del planeta Caladan, está enfrentada con la malvada familia Harkonnen, del planeta Gidi Prime. Ambos quieren conquistar un pequeño planeta llamado Dune, que controla la producción de la más preciada sustancia del universo: la Especia Melange, con propiedades para expandir la mente. El que controle la especia controlará el universo y el Emperador se alía con los Harkonnen para poner fin al dominio de los Atreides. Claro, que no cuentan con la presencia de Paul, un nuevo mesías, que liderará a los habitantes en su lucha por la libertad.

Hace ya 16 años que se estrenó la película de David Lynch (basada en el libro de Frank Herbert) y aún hoy sigue dando que hablar ya que se ha convertido en objeto de culto de una buena legión de fans. Aunque todos agradecerán su edición en DVD quedarán un poquito decepcionados con los extras que trae: apenas una ficha artística, ficha técnica, filmografías y galería de fotos.










Nuestros analistas

Haciendo amigos...

Muchos de los juegos de este mes no salen precisamente bien parados. Nuestro compromiso contigo, lector, es que nuestros redactores sean rigurosos a la hora de analizar un título para que, si te dejas guiar, inviertas tus dineros en aquello que te resultará más satisfactorio.

Quizá te merezcan más confianza unas opiniones que otras, por eso tienes donde elegir. Sólo has de echar un vistazo a las descripciones de nuestro equipo para saber qué análisis se pueden ajustar más a tus preferencias. Sin embargo, este supuesto rigor, que no deja de ser subjetividad pura de cada redactor, a veces nos pone en un brete con una u otra compañía... Bueno, la independencia tiene un precio que, a veces, nos hacen pagar, pero eso no hace mella en nuestra profesionalidad.

Nuestro equipo de analistas se ha vuelto a emplear a fondo para darte lo mejor, y lo peor en el caso de los juegos malos, de sí mismos. Seguro que estarán encantados de recibir tus comentarios acerca de sus opiniones. Anímate y mándanos cartas. Estamos abiertos a cualquier sugerencia que nos ayude a hacer mejor la revista.

José María Martín

El personal...



David de la Escalera

Entra en la redacción por la mañana temprano y sale a media noche con frecuencia... ¿Será que huye de la luz del sol? ¿Será que su jefe es un negrero?
Géneros: **Acción/Rol/Deportes**

Esperanza Navas

Nuestra gaditana sigue jugando a todo lo que le echen. Tanto es así, que dentro de poco vamos a tener que quitarle los juegos familiares para darle los de acción en 1ª persona.
Géneros: **Acción/Familiares**

Hugo W. Serrano

Vive en una montaña rusa permanente de velocidad. Su pasión por los motores virtuales sólo es comparable a la de Angelina Jolie por los tatuajes.
Géneros: **Lucha/Rol/Conducción**

José Luis Coto

Este impresentable nos ha dejado en paños menores este mes. Al menos, su único análisis merece la pena, porque los demás se los han tenido que repartir otras personas :)
Géneros: **Estrategia/Acción 3D**



Mónica Revilla

Cada vez que entra por la redacción trata de pasar inadvertida para evitar las bromas de sus compañeros. Esto de que le gusten mucho los juegos para niños no está bien visto...
Géneros: **Game Boy/Infantiles**



Gabriel Pérez-Ayala

Este mes, Gabriel se ha roto el espinazo trabajando como un esclavo para darte lo mejor del E3 y, además, analizar un buen montón de juegos. Acepta jamones.
Géneros: **Aventura /Plataformas**



Javier Sevilla

Sorprende lo que puede despertar Kirby 64 en un tipo duro como éste para que le otorgue una puntuación tan alta. Al final va a resultar que también tiene corazoncito...
Géneros: **Simulación/Acción/Rol**




Mario Gómez

Le vamos a poner una vela a Santa Rita, porque desde que se a echado novia, Mario tiene que repartir su tiempo entre ella y la consola. El mes que viene te diremos quién gana.
Géneros: **Rol/Fútbol/Arcade**



Carlos Robles

En su línea de siempre, Carlos oscila entre dos extremos: los juegos espantosos y los que no están mal. Para él no hay nada perfecto, aunque algunos se salvan de la quema...
Géneros: **Plataformas/Acción**



Óscar Charneco

No contento con jugar, ahora navega por la Red con el PC y Dreamcast indistintamente. Al final, terminará enganchado a Internet con una extensión física en la cabeza.
Géneros: **Acción 3D/Estrategia**

Nuestras notas




10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Cuando damos un 10 a un juego es que es uno de los mejores que se ha hecho nunca y lo seguirá siendo en el futuro, aunque salgan otros que puedan superarle. Ejemplo: Virtua Tennis.
Si un juego tiene un cero o se acerca peligrosamente a él, es que alguien ha hecho algo que no debería haber hecho nunca. Ejemplo: el juego de Spice Girls.
Además de una puntuación global, cada juego recibe calificaciones en cuatro apartados: gráficos, sonido, rejugabilidad (si repetirás una vez terminado) y accesibilidad (si es asequible para inexpertos).

Nuestras distinciones


La **DISTINCIÓN PLATINO** es para aquellos raros juegos que obtienen tres notas de 10.


La **DISTINCIÓN ORO** es para aquellos juegos cuya nota media es de 9,0.


Aquellos juegos cuya nota media es de al menos 8,0, reciben la **DISTINCIÓN PLATA**.

Juego del mes

Sonic Adventure 2 pág. 41

El último juego que lanzará Sega España como tal en nuestro país, es el que mejores calificaciones ha obtenido este mes. Y es que el Sonic Team ha sabido reinventar a su personaje y darle una vuelta de tuerca al juego para conseguir toda una obra de arte que sólo puedes disfrutar en Dreamcast. A pesar de lo ocurrido, la consola de Sega sigue contando con los mejores títulos...

TOP 10 DE LA REDACCION
(Los juegos que más enganchados tienen a nuestros redactores)

1	Sonic Adventure 2	Sega
2	Crazy Taxi 2	Sega
3	Grandia 2	Ubi Soft
4	Wacky Races	Infogrames
5	Puchi Carat	Acclaim
6	Capcom vs SNK	Virgin
7	Skies of Arcadia	Sega
8	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony
9	Kirby 64 The Cristal Shards	Nintendo
10	F-Zero Maximum Velocity	Nintendo

Sonic Adventure 2



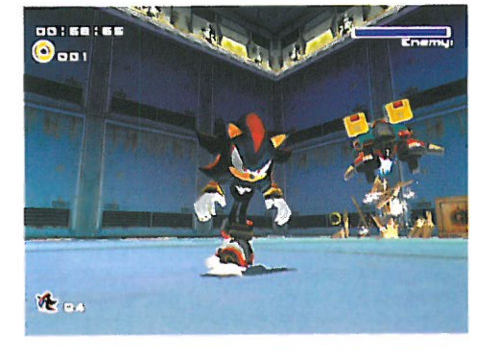
Sólo tengo buenas palabras para esta segunda entrega de Sonic Adventure para Dreamcast. Los mismos personajess pero con más novedades, que nos harán disfrutar en más de 20 niveles de mucha velocidad y exploración.

Elige ser héroe o villano (seis personajes) y lánzate. Eso sí, pon tus reflejos en marcha porque, desde luego, vas a necesitarlos a la velocidad a la que se mueven nuestros personajes y para hacerte con nuevos movimientos. La calidad gráfica es increíble y el sonido igual, me ha encantado: **no se han limitado a seleccionar unas cuantas cancioncillas para crear ambiente**. Se han elegido a conciencia, así que no bajéis el volumen, sería una pena. A mí me ha costado mucho despegarme del juego. En dos palabras: *im presionante*. **Esperanza**

Distribuidor:	**Sega**
Desarrollador:	**Sonic Team**
Apareció en:	**EGM #01**
Jugadores:	**1-2**
Compatible con:	**-**
Lo mejor:	**La variedad del juego**
Lo peor:	**La cámara**
Página web:	**www.sonicteam.com**







Con Dreamcast esperando en el corredor de la muerte su prematura ejecución, nada mejor que un juego de Sonic para levantar los alicaídos ánimos de sus usuarios. Y en verdad que Sega ha echado el resto con este título, porque técnicamente no se le puede pedir más. La calidad de los gráficos es **excepcional**, con unos escenarios llenos de detalles y una fluidez de animación fantástica. Pon un ventilador apuntando a tu cara mientras juegas con Sonic, y la sensación de velocidad es insuperable. Si esto es lo que el Sonic Team es capaz de hacer en una consola teóricamente inferior como Dreamcast, da miedo pensar lo que acabarán haciendo cuando se pongan a trabajar con la inexplorada potencia de PS2, Xbox o GameCube.

Los niveles en Sonic Adventure 2 están divididos en dos grupos: el de los héroes (protagonizada por Sonic, Knuckles y Tails) y el de los malos (con Shadow, Rogue y Robotnik). La historia, en general, es la misma, pero según cuál de las dos perspectivas escojas, su desarrollo es diferente. **Cada personaje tiene sus propios niveles y habilidades especiales**, con lo que al final es casi como si tuvieses tres juegos en uno. Sonic/Shadow corren por vertiginosas montañas rusas, Knuckles/Rogue buscan gemas en un entorno tridimensional de libre recorrido y Robotnik/Tails disparan y saltan en la más pura línea de los juegos plataformeros. De propina, también hay algunos combates contra jefazos finales, para que no falte de nada. La variedad y el contraste parecen ser las claves de este título, hasta el punto de que es el primer juego Sonic en el que el erizo azul no es el protagonista absoluto. Después de todo, sólo una de cada seis fases está protagonizada por él. Ver para creer.

Siguiendo con el tema de los niveles, hay que destacar que su diseño es sobresaliente. Son entretenidos y tienen un **excelente ritmo de progresión** que mantiene la diversión constante de principio a fin durante todo el juego. En vez de castigarte con un puzzle raro o un salto demasiado exigente que no te deja seguir avanzando, Sonic Adventure 2 consigue ser desafiante sin poner a prueba tu paciencia con retos imposibles y frustrantes.

Al terminar un nivel se otorga una nota que evalúa lo bien que lo hayas hecho, la cual queda registrada en la tarjeta de memoria. Completar una fase no es difícil, pero volver a jugarla para conseguir una nota perfecta supone un reto a la altura de súper-jugadores con habilidades de ninja. ¡Y no acaba ahí la cosa! También hay un nuevo sistema de crianza de *Chaos* (que luego compiten en carreras contra otros jugadores) y tres tipos de duelos para dos jugadores, lo cual **prolonga considerablemente el tiempo de juego** una vez que te has acabado la aventura principal.

El único fallo que se le podría achacar a Sonic Adventure 2 es que la cámara, a veces, se hace un poco molesta, aunque no tanto como para aguarte la fiesta. En conjunto, creo que es un excelente juego, digno de la mascota de Sega y constituye un motivo de orgullo para todos los usuarios de Dreamcast. **Gabriel**





Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
10	9	9	6

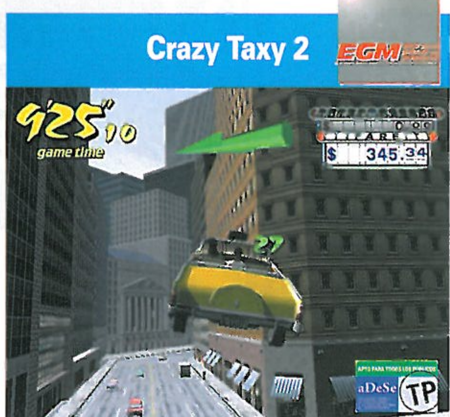
Si existe un clásico en el mundo del videojuego es, sin duda, Sonic, que ha sabido adaptarse perfectamente a todos los cambios de la industria. Ahora este inquieto puercoespín llega en la que probablemente será su última aventura para la defenestrada consola de Sega. En Sonic Adventure 2 podremos jugar poniéndonos en la piel de cualquiera de los personajes, desde el mismo Sonic, Tails y Knuckles hasta el Dr.Robotnik, Shadow o Rogue.

Esta aventura es un afortunado acercamiento a los orígenes de la serie al estar **más orientada a la acción** que su predecesora. Además mejoran los gráficos, el diseño de los niveles, la jugabilidad y los nuevos movimientos, entre los que destacan los deslizamientos con sus nuevos zapatos.

Después de unas flojas entregas ésta supone una digna despedida de la serie Sonic para Dreamcast. Es tan rápido que te deja sin aliento. **Mónica**



Crazy Taxy 2



Distribuidor:	Sega
Desarrollador:	Hitmaker
Apareció en:	-
Jugadores:	1-2
Compatible con:	-
Lo mejor:	Los saltos y la sensación de velocidad
Lo peor:	Gráficos mejorables
Página web:	www.sega.com

El rey de los arcades de carreras ha regresado. Casi a la vez que su primera parte aparece en PlayStation2, Crazy Taxi 2 arranca con fuerza en Dreamcast y conseguirá convencer por varios motivos. La esencia de Crazy Taxi no se ha visto alterada, pero sí hay una pequeña vuelta de tuerca que mejora notablemente uno de los primeros éxitos de Dreamcast.

Aunque el desarrollo y mecánica del juego no han variado ahora contamos con opciones nuevas, como los **espectaculares saltos** que se realizan con suma faclidad y permiten acceder a lugares insospechados o atajos, o la recogida de grupos de personas que piden varios lugares distintos.

La música sigue siendo ideal durante el desarrollo del juego, haciendo cada partida **frenética** (aunque los vecinos o familia pueden acabar muy hartos) y el modo *Crazy Piramid* es una mezcla de pruebas o minijuegos con dificultad ascendente que permiten acceder a bonus como los mapas de las ciudades.

Los **gráficos se han mejorado**, aunque siguen apareciendo coches de repente (con las colisiones consiguientes si se pisaba el pedal a fondo) y la opción a 50 Hz pierde mucha sensación de velocidad. Por lo demás todo es idéntico: mismo número de ciudades (esta vez basadas en New York), de personajes y de modos de juego. En definitiva Crazy Taxi 2 es un gran juego que permitirá horas y horas de diversión. **Hugo**

Si Crazy Taxi te gustó, su continuación no te decepcionará, porque cuenta con las **novedades suficientes como para justificar su compra con creces**: dos ciudades nuevas —más estilo Nueva York que la del primer juego, similar a San Francisco en muchos aspectos—, cuatro personajes y coches nuevos, más pruebas en el modo *Crazy Box*... Incluso los gráficos son ligeramente mejores (iguales, pero con más área visible y menos apariciones súbitas de polígonos). La inclusión de un botón de salto abre un enorme abanico de **posibilidades nuevas**, es genial. Y llevar hasta cuatro personas a la vez a sitios diferentes... Te volverás loco, por segunda vez. Pero si el primer juego no acabó de convencerte, no esperes razones nuevas para hacerte con éste. **Carlos**

¡Cuidado con el taxi loco! Esta segunda parte me ha dejado una buena impresión. El ritmo de juego es frenético y no lleva nada de tiempo engancharse. ¡Enseguida le coges el gusto a ir en dirección prohibida, aterrorizar peatones y saltar entre autobuses! Una vez más, asombran los gráficos de Dreamcast. **El único enemigo del juego es su caducidad**, pues tan sólo contamos con dos ciudades. Tenemos cinco minijuegos para alargar la vida del título, pero a pesar de ser la mar de simpáticos, los resolverás con gran facilidad. Así pues, el desafío es dominar los cuatro taxis e ir refinando tus habilidades hasta ser el taxista demente definitivo y superar todos los registros. Con todo, un juego espectacular y recomendable. **Mario**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
9	9	9	8

Exhibition of Speed



Distribuidor:	Virgin
Desarrollador:	Player 1
Apareció en:	-
Jugadores:	1-4
Compatible con:	Race Controller
Lo mejor:	Las opciones de juego
Lo peor:	Todo lo demás
Página web:	www.player1.com

Aunque este juego pretenda ser una exhibición de velocidad, no podían haber utilizado un nombre menos adecuado. Lo cierto es que Dreamcast no tiene mucha suerte con los juegos de conducción ya que no hay ninguno que sea realmente impresionante (hay buenos títulos, aunque ningún 10). Pero este título en particular, que estaba llamado a ser una esperanza para los amantes del género, decepcionará a todos sin lugar a dudas. Las razones son evidentes desde la primera partida: el juego tiene una música realmente mala, los efectos sonoros se reducen al sonido del motor y poco más, los gráficos no aportan nada nuevo y los personajes a elegir no tienen distinción a la hora de jugar (excepto en las escasas animaciones).

Pero la auténtica ironía del juego reside en que se ralentiza en algunos circuitos. La programación es tan mala que, pese a tener **gráficos normalitos**, la consola no puede con ellos. La velocidad se convierte en paciencia para subir una cuesta o acabar un circuito. Las repeticiones no permiten elegir cámara ni ofrecen una interactividad aceptable.

Para colmo, el control de los vehículos es horrible y la dificultad de su manejo exasperaste, no por estar bien simulado sino por estar mal diseñado. Los circuitos son escasos y varían en muchos casos entre día y noche. En definitiva, un juego a olvidar: podría haber sido un gran título, pero al final se quedó en promesa. Sólo se pueden destacar el número de vehículos y los modos de juego. **Hugo**

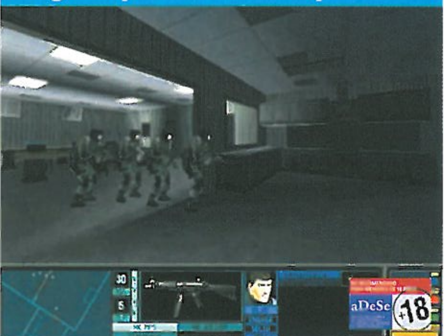
Exhibition of Speed (E.O.S.) es un juego de carreras que se decanta mucho más por el género arcade que por la simulación en sí misma. Aunque tampoco hay que confiarse, ya que tampoco posee mucho arcade. Lo que sí rebosa es calidad gráfica por todas partes, aunque se puede destacar más en los coches que en los escenarios. La verdad es que están bastante bien en líneas generales.

Por otra parte y a pesar de disponer de 15 tipos de pistas con espacios muy variados, la **jugabilidad** que ofrece E.O.S. es bastante **cuestionable** en sus tres modos. Como suele pasar en muchos juegos, el modo multijugador salva en ocasiones estas carencias. Respecto a los coches y pilotos, sí hay variedad, pero sin muchas posibilidades de configuración. **Esperanza**

Éste es título de juego mejor buscado de la historia: exhibición de velocidad. ¡Exhibition of Speed es justamente eso, por definición! Es una exhibición porque parece un gran mostrador de coches y circuitos, donde puedes elegir casi lo que quieras desde el principio (tienes acceso a infinidad de coches); y al mismo tiempo, es de velocidad porque velocidad es lo único que vas a encontrar aquí en cantidades industriales. **Nada de realismo**, hermosas texturas, diversión, licencias de marcas reales... No, no, sólo velocidad. Esto es una exhibición de velocidad. Una especie de Speed Busters ultrarápido, pero igual de **anti-divertido** y con una enorme lista de coches diferentes que se comportan exactamente igual (de mal). **Carlos**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
4	3	4	5

Tom clancy's Rainbow Six Rogue Spear + Urban Operations



Distribuidor:	Virgin
Desarrollador:	Red Storm
Apareció en:	-
Jugadores:	1-4
Compatible con:	Teclado y ratón
Lo mejor:	La planificación de misiones
Lo peor:	Jugabilidad poco lograda
Página web:	www.virgin.es

Rogue Spear es un simulador de asaltos antiterroristas contemporáneos. Enmarcado en la saga Rainbow Six, del famoso Tom Clancy, pretende recrear todo tipo de situaciones actuales de crisis de rehenes, bombas y asaltos terroristas.

Lo malo del juego es que es una conversión mal hecha del juego de PC y sólo si se tiene un teclado y un ratón se puede disfrutar al máximo del título. Si no se cuenta con estos periféricos, las opciones y jugabilidad cambian drásticamente, hasta el punto de llegar a desesperar al más paciente.

Los gráficos son sobrios para lo que se podía esperar, y el sonido y música de ambiente muy malos. En realidad, el juego cuenta con muchas opciones que le dotan de un realismo que ya quisieran *Counter-Strike* o *Soldier of Fortune* y **el desarrollo de las campañas es muy bueno**, al igual que los planes de asalto y dotación de armas y equipo.

Pero en el desarrollo del juego, las habilidades y planes se hacen confusos si no se tiene un control óptimo. También hay detalles curiosos, como la máxima eficiencia y características de los soldados estadounidenses y británicos contrastados con las lamentables capacidades de los miembros de la ONU.

Un juego que no está a la altura de títulos como SWAT3 para PC, pero para Dreamcast es **el único juego aceptable** de este tipo. **Hugo**

Empieza a ser normal la conversión de juegos de éxito de unas plataformas a otras. En este caso le toca a un juego de PC que trata de simular la actuación del grupo de comandos especializados en **tareas antiterroristas**. Lo curioso de esta conversión es que ni es la conversión de un gran juego y, sobre todo, más que una conversión es un volcado infame.

No han modificado apenas los sistemas de menús y de control del PC, de manera que en una consola, sin ratón y sin teclado, el control y la navegación por las diferentes opciones es de lo más desagradable. Los gráficos, dignos, tampoco llegan al nivel que puede dar Dreamcast, por lo que es un juego que podemos dejar de lado sin problemas. **Javier**

El que espere encontrar el típico juego de acción en primera persona ya puede ir olvidándose: Rainbow Six es una simulación táctica en la que lo importante no es la acción en sí, sino la planificación previa. Como tal, se convierte en **una excelente ocasión para pensar**, casi como si de un puzzle se tratara, en lugar de pulsar el gatillo a lo loco. Sin embargo, lo que en PC se realiza de forma relativamente sencilla, en Dreamcast se complica hasta lo indecible si contamos con el mando como única herramienta, ya que nos vemos obligados a pasar por **demasiados menús** antes de poder hacer algo tan simple como caminar agachados. Por suerte, es compatible con teclado. No apto para cualquiera, pero muy recomendable. **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	5,7	4	2

Gift



Distribuidor:	**Cryo**	PS2
Desarrollador:	**Eko Software**	
Apareció en:	-	
Jugadores:	**1**	
Compatible con:	**Dualshock**	
Lo mejor:	**El multijugador**	
Lo peor:	**Los gráficos**	
Página web:	**www.cryo-interactive.com**	

Después de su paso por el PC, el aterrizaje de Gift en la nueva consola de Sony pasa sin llamar demasiado la atención, pero con sus pequeños momentos de gloria, sobre todo en niveles superiores donde la acción se complica y el juego empieza a tener su interés. Gift, un pequeño demonio inquieto, es nuestro protagonista. El juego incluye acción, aunque no tenemos a un personaje especialmente guerrero. Lo sí habrá es **mucha exploración y muchos puzzles** para resolver. Su arma será una vara de palo, una especie de lanza con extraños poderes en algunos casos para atacar y en otros para ayudarle a salvar obstáculos. Cada nueva fase tendrá una serie de explicaciones que tendremos que seguir a rajatabla si queremos pasar al siguiente nivel de los 12 que existen, mundos llenos de misterios, enemigos y grandes dosis de creatividad.

Respecto a la apariencia de Gift, nadie imagina que puede personificar la figura de un héroe, aunque hay que contar que el juego está diseñado en clave de humor, con mucha **parodia a películas y otros videojuegos**. Así que el realismo y los movimientos complejos quedan para otro momento. Pero al margen del estilo del juego, la calidad de sus gráficos no llama demasiado la atención, a pesar de que hay momentos en que sorprenden determinados escenarios. Por otra parte, el sonido es importante para el desarrollo del juego, ya que en muchas ocasiones avisa de un posible peligro. Un juego de dificultad notable a pesar de su infantil apariencia. **Esperanza**

Se supone que el protagonista de Gift debía ser simpático y encantador, como mandan los cánones de los juegos de plataformas, pero a mí este diablillo tripudo, cabezón y culogordo me parece lo más feo que he visto nunca. Antipatías aparte, **la cámara del juego tiene tendencia colocarse en lugares inoportunos** y a veces parece que los programadores lo han hecho a propósito para que los enemigos te pillen por sorpresa al girar una esquina o dificultar los saltos. Hay un botón que la deja quieta detrás de ti, pero es el mismo que se usa para que culogordo, perdón, Gift, camine lateralmente, así que no puedes correr y llevarlo apretado. Lo de la X que marca el punto de aterrizaje del salto es un acierto, pero por lo demás, me parece un juego más frustrante que otra cosa. **Gabriel**

¿Quién no ha soñado alguna vez en convertirse en un héroe y rescatar princesas? Con este "original" argumento de partida Gift consigue dar un giro cómico la historia y convertirse por derecho propio en una aventura muy entretenida. El juego está **repleto de detalles** en todos sus aspectos, los escenarios son la mejor muestra de las posibilidades de esta plataforma y, además, vamos a tener que esforzarnos para solucionar los desafíos del juego, cosa muy de agradecer. Gift es un juego con el que vamos a disfrutar de acción y **diversión sin tregua**. Los gráficos y el sonido son de los de cortar el hipo y ese fino humor que envuelve la historia es sencillamente genial. Si aún no lo tienes no sabes lo que te pierdes. **Oscar**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	6	4	7

Quake III Revolution

Distribuidor:	**Electronic Arts**	PS2
Desarrollador:	**Bullfrog**	
Apareció en:	-	
Jugadores:	**1-4**	
Compatible con:	**Dualshock, multi-tap**	
Lo mejor:	**La progresión del personaje**	
Lo peor:	**El control y ausencia de modo *online***	
Página web:	**www.espana.ea.com**	

Estos títulos que se centran en la competición pura y dura están pensados sobre todo para jugar con otras personas. Los oponentes controlados por la máquina son pobres sustitutos por una razón muy sencilla: o son demasiado tontos, con lo que no suponen ningún reto, o se mueven tan bien que la restricción de movimientos que impone el mando de la consola impide cualquier tipo de competición justa.

Al menos la versión de Dreamcast era compatible con ratón y teclado y contaba con opciones de juego en red, aunque fuera sólo para cuatro personas. Jugar en pantalla dividida resulta completamente insatisfactorio. Al menos, hay que reconocer que **la conversión está perfectamente realizada** en lo que a calidad gráfica y velocidad se refiere. Todo se ve y se mueve como debería, salvo por un detalle: los tiempos de carga, que se hacen eternos.

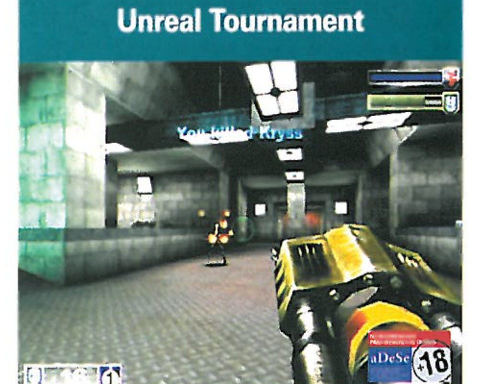
Por lo demás, en vista de que el aspecto multijugador no tiene arreglo, los responsables de esta versión han tratado de dotar de un cierto interés al juego individual incluyendo **una sombra de argumento** que pretende justificar la existencia de los distintos niveles por los que nos tendremos que mover, e incluyendo –para horror, sin duda, de los puristas– personajes con distintos niveles de habilidad, que se pueden ir mejorando a medida que se avanza. Se aprecia el esfuerzo, pero, a la larga, sigue siendo insuficiente. Deberían haber esperado a contar con juego en red. **David**

¿Cómo definir una conversión así? Lo imperdonable, lo incontrolable, lo incompleto, lo inacabado, lo insatisfactorio... La versión para PS2 de Quake III será un lastre para la serie durante años. ¿Recuerdas los tiempos de carga de medio siglo que tenía Quake II en N64? Pues aquello eran pequeños *kitkats* comparados con éstos. ¿Recuerdas lo divertido que era el Quake III de Dreamcast o PC, con su teclado, su ratón, su juego vía Internet? Pues tampoco hay nada de eso en PS2. Exactamente lo mismo que ha pasado con UT: los dos *shooters* multijugador por excelencia, relegados a **la simpleza de la pantalla partida**. Y claro, para jugar a ese rudimento de *deathmatch*, necesitarás comprar un MultiTap2... Qué forma de desprestigiar una serie, por favor. **Carlos**

Al fin ha llegado la adaptación de este clásico del PC a las consolas y hay que decir que la espera ha valido la pena. Quake III mantiene la acción endiablada que era una de sus principales características. Además, han creado nuevos escenarios y modalidades de juego que lo hacen más atractivo. Los gráficos y el sonido son magníficos y se agradecen los cambios incluidos en esta versión, que le dan **un aspecto novedoso y distinto al original**. El inconveniente sigue siendo conseguir hacer registros dignos con el movimiento del pad. El ratón tiene muchas ventajas en estos juegos y se echa de menos esa fluidez en los combates. Aparte de esto nada que objetar, excepto el modo multijugador, asignatura aún pendiente. **Oscar**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8	8	7	6,5

Unreal Tournament



Distribuidor:	**Infogrames**	PS2
Desarrollador:	**Epic Games**	
Apareció en:	-	
Jugadores:	**1-4**	
Compatible con:	**Dualshock, multi-tap**	
Lo mejor:	**Las variedad de modalidades de juego**	
Lo peor:	**El control**	
Página web:	**www.infogrames.com**	

Hasta el momento, las conversiones de juegos de PC a consola no están siendo muy afortunadas. Unreal Tournament se encuentra entre las que salvan con dignidad el cambio de plataforma. Este juego no es un desconocido para nadie y todos aquellos que disfrutamos enfrentándonos a nuestros enemigos en escenarios futuristas, vamos a recibir las conocidas sensaciones de emoción, tensión y adrenalina que tanto nos gustan. Las partidas para un jugador dan el nivel que exigimos, escenarios variados, armamento de todo tipo, unos contrincantes de buen nivel y una más que **interesante progresión de los escenarios** y los enemigos. La única pega que le podemos poner es la dificultad para manejar los controles, que hace que más de una vez echemos de menos nuestro querido ratón. El modo multijugador es otro cantar, hasta que no se solucione esta deficiencia en la PS2, el compartir pantalla con un amigo **deja de ser divertido y pasa a ser desesperante**. Lo único que podemos hacer es formar un frente común contra la consola, porque como nos enfrentemos en duelo el juego se convierte en un sinsentido al poder ver en todo momento cuáles son los movimientos que realiza nuestro rival. Una vez que se solucionen las posibilidades del juego en red, será un buen momento para rescatar este Unreal Tournament y disfrutar de todas sus posibilidades. De momento este juego queda en algo sólo para aficionados al género y con ganas de convertirse en héroes sin compartir la gloria. **Oscar**

Si eres consolero de toda la vida, sabrás que los creadores de juegos para PC no saben hacer juegos. Si eres usuario de PC de toda la vida, pensarás que eso es mentira. Paralelamente, si eres consolero, UT te parecerá un rudimento de *tamagotchi* carente de profundidad, adictividad, lógica u originalidad; si eres "PCero", creerás que UT es la repanocha. ¿Hay que mojarse? Pues ahí va: ésta es **una versión algo simplificada** del juego para PC, que ya era un cero a la izquierda. UT es, en cualquier soporte, poco más que una espinilla en un mundo en el que *Medal of Honor*, con 32 bits, y *GoldenEye*, con 64, dan mil patadas a todos los ordenadores del mundo. Acción repetitiva, gráficos simples, cámara y velocidad mareantes, enemigos carentes de IA... Un juego de PC. **Carlos**

La gracia de los juegos de acción en primera persona estilo Torneo, Arena, etc., como éste, es la competición pura y dura en la que el jugador se pueda medir a sus oponentes sin preocuparse por historias, misiones, ni nada más que hacer que repartir leña a diestro y siniestro mientras esquiva a sus oponentes. El principal problema es que los mandos de consola restringen excesivamente la libertad de movimiento del jugador, por lo que **resulta imposible competir** en igualdad de condiciones con una inteligencia artificial debidamente desarrollada. Esa igualdad sólo es posible alcanzarla con otros contrincantes humanos. Como el juego en pantalla dividida no es muy recomendable. Es mejor esperar una edición *online*. **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	7	5	6

Summoner



Distribuidor:	**Proein**
Desarrollador:	**Volition**
Apareció en:	**CGW #67**
Jugadores:	**1**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**La historia**
Lo peor:	**El entorno 3D**
Página web:	**www.summoner-thegame.com**

PS2

Summoner aburre un poco al principio, cuando las cosas están arrancando, pero si se persevera, las horas invertidas en él acaban saliendo rentables en diversión. Narra una **historia larga y bien desarrollada,** de esas en las que el protagonista empieza siendo un pardillo y acaba siendo un héroe que salva al mundo. La trama principal está salpicada de docenas de misiones secundarias cuyo cumplimiento es opcional, así que si te pones cabezón, te puedes tirar tus buenas horas yendo de un lado a otro y ganando experiencia extra.

El sistema de combate es uno de los puntos fuertes del juego: llevas a un grupo de hasta 4 personajes, pero sólo puedes controlar directamente a uno de ellos. Los otros actúan por su cuenta, aunque puedes definir algunos parámetros de la inteligencia artificial para influenciar su conducta. En vez de limitarte a contemplar cómo se desarrolla el combate y ordenar el uso ocasional de alguna habilidad u objeto especial, tienes que preocuparte de pulsar el botón de ataque sincronizadamente con el momento del impacto para desencadenar combinaciones especiales de ataques. **Original y entretenido.** El desarrollo de los personajes también está muy bien: eliges qué habilidades quieres potenciar y, de vez en cuando, tienes que escoger entre potenciar una habilidad o aprender otra nueva. Mis quejas para este título se refieren al sonido, que me ha parecido más bien mediocre, y a la cámara, que no tiene toda la soltura que debería. **Gabriel**

Esta versión de PS2 está llena de luces y sombras. Los gráficos, aún peores que los de PC, están bien, si no fuera por la súbita aparición de los elementos de escenario, que se muestran casi delante de nuestras narices de manera muy molesta. El sistema de juego, en cambio, funciona muy bien y sólo patina cuando lo conjugamos con el diseño de juego, que estropea una historia interesante con un montón de misiones secundarias que consisten en **recorrerse ciudades** de arriba abajo unas cien veces y demasiada sencillez en muchos combates. Un juego que podría haber sido extraordinario y se queda sólo en bastante digno. Si hay que elegir, probablemente merezca más la pena decantarse por la versión de PC. **Javier**

Summoner es, en esencia, un juego de rol que trata de mezclar elementos de consola con otros de PC y conceptos del rol japonés con otros más occidentales, con resultados bastante positivos. Por desgracia, los gráficos muestran una calidad bastante inferior a la versión de PC, las texturas no se ven demasiado nítidas y la distancia a la que aparecen/desaparecen los objetos de fondo es demasiado corta, reduciendo mucho nuestra visibilidad. Seguramente, sorprenderá a muchos aficionados por la gran **cantidad de texto** que contiene **(en inglés)** y por un interesante sistema de lucha en tiempo real, que se detiene cada vez que queremos dar órdenes a cualquier miembro de nuestro grupo. De lo mejor que tiene el género en PS2. **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7,5	7	2	5,1

Sky Oddissey

Distribuidor:	**Sony**
Desarrollador:	**Sony**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**Los gráficos y la animación**
Lo peor:	**Escenarios algo escasos**
Página web:	**www.scee.com/es**

PS2

El género de la simulación aérea parece más terreno de PC que de consolas, pero Sky Odissey viene dispuesto a demostrarnos que las generalizaciones son malas. Es tan **ambicioso** que ni siquiera incluye el combate en el simulador, tratándose únicamente de pilotar en las condiciones más puñeteras que han podido discurrir los programadores: con desprendimientos de rocas mientras volamos por el interior de un cañón, mal tiempo, puntos de control en sitios de lo más inconveniente... Y todo a los mandos de aparatos tan entrañables como el Swordfish (de triste recuerdo para la flota italiana en Tarento) o el Me BF-109 (el caza alemán por excelencia de la Segunda Guerra Mundial). A toda esta variedad de circunstancias se añade que el juego **contempla todas las sutilezas de control de los aviones,** desde los clásicos alabeos hasta los ya más especializados cabeceos. Todo estupendo excepto en el control, que a los viciosos del joystick se nos hace inadecuado. El control analógico es extremadamente sensible dando demasiada maniobrabilidad a aviones que no tienen tanta, mientras que la respuesta con el digital es algo lenta, con consecuencias a menudo desastrosas.

Otro punto a su favor es la **variedad de modos de juego,** con modos de entrenamiento, vuelo acrobático en los que tenemos que ir trazando dibujos con humo, otros en los que tenemos que ir atravesando blancos en orden y el modo aventura, en el que tenemos que explorar un grupo de islas. Muy interesante. **Javier**

Sky Odissey te puede recordar al *Pilot Wings*: misiones de vuelo de diversa índole por bonitos parajes, sin armamento. Aunque la simulación no pretende ser estrictamente realista, **te llevará algo de tiempo** acostumbrarte al control de cualquiera de los modelos de avión, lo cual no sorprende teniendo en cuenta que nuestra habilidad en el pilotaje es el elemento clave en el juego. A algunos les parecerá que a los títulos de este tipo les falta acción, pero con un mínimo de paciencia y dedicación aprenderás a apreciar la experiencia. Los gráficos son bastante bonitos. Tiene la pega de que algunas misiones pueden ser bastante frustrantes y requerirán múltiples repeticiones para ser completadas. En cualquier caso, recomendable. **Mario**

La simulación de vuelo avanza positivamente en PS2. Este **acertadísimo simulador** consigue mantenernos pegados a la pantalla, hasta terminar las excelentes misiones de vuelo. Con una calidad gráfica excepcional y un manejo no demasiado sencillo, pero sí **asequible,** disfrutaremos de todo un simulador de vuelo con diferentes tipos de aviones. Uno de los puntos fuertes del programa es la diferenciación real de todos los aviones, no sólo en el tipo de instrumentación, sino también en su comportamiento. Trae modos de exhibición, vuelo libre y misiones, siendo éste último el más divertido por los objetivos que tendremos que cumplir. Repostar en vuelo, recoger pasajeros u objetos y un sinfín más de posibilidades. **José Luis**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8,2	7,7	7	6

Fur Fighters: Viggo's Revenge



Distribuidor:	**Acclaim**
Desarrollador:	**Bizarre Creations**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1**
Compatible con:	**Dualshock, multi-tap**
Lo mejor:	**Las voces de los personajes**
Lo peor:	**Incontrolable y aburrido**
Página web:	**www.furfighters.com**

PS2

Después de un paso más bien discreto por Dreamcast, los muñecos de peluche de Acclaim, los FurFighters, vuelven con **un nuevo enfrentamiento contra el maléfico General Viggo** en PS2. Los personajes son los mismos y, en un alarde de originalidad, los pequeños vuelven están nuevamente secuestrados por el general.

Si no conocéis versiones anteriores del juego para consola o PC, deciros que durante el juego utilizaréis a todos los personajes. Cada uno de ellos hace algo mejor que el resto, nadar, saltar, planear. Así que, según los obstáculos, tendréis que hacer el cambio a través de unas burbujas que aparecerán cuando sea necesario. Búscalas bien ya que es lo más interesante de un juego de acción y puzzles, que no está del todo mal, pero con una calidad gráfica escasa para la PS2.

Por lo demás, prepárate para usar todo tipo de armas extrañas y visitar unos escenarios bastante caricaturescos. En un intento de hacer el juego asequible para todos los públicos, los peluches no sangran. Lógico, en vez de eso, sale pelusa. Esto no significa que haya menos violencia implícita en el juego. O no.

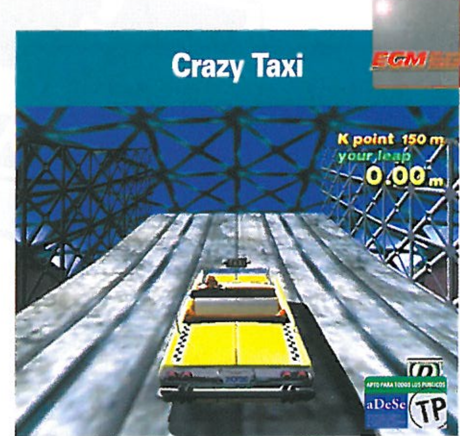
En cualquier caso, entre las deficiencias gráficas y la terrible **falta de originalidad,** Viggo's Revenge se queda en una pobre sombra de su antecesor que no logra llamar la atención por ninguna cualidad ni calidad propias. Una pena estropear así lo que podría haber sido una buena idea si se hubiera llevado bien. **Esperanza**

El sistema de control de este juego, estilo Quake, es bastante difícil de dominar. Sin embargo, la paciencia (y el sistema de apuntado automático, para qué nos vamos a engañar) hacen milagros y pronto los osos del general Viggo empiezan a caer despeluchados por doquier, soltando algodón a chorros como si fuera sangre. Esta parte de pegar tiros es muy divertida y las cuidadas animaciones hacen que uno nunca se canse de ver sucumbir a los enemigos bajo el fuego de las armas. En cambio, la parte de aventura flojea: **los niveles son demasiado grandes** y algunos puzzles están mal explicados, de manera que generan más frustración y paseos de los debidos. Los duelos de cuatro jugadores se habrían beneficiado de un diseño de mapas más sencillo, porque a veces te pierdes. **Gabriel**

Según Acclaim, Fur Fighters para PS2 es completamente diferente al de PC y DC, pero ¿qué significa eso? Las texturas se han simplificado para que los gráficos parezcan de dibujos animados y se han añadido siluetas negras a los personajes, pero **¿qué más ha cambiado? ¡Nada!** El mismo control imposible, los mismos problemas de cámara, la misma acción repetitiva, el mismo argumento insulso, el mismo sistema de apuntado que convierte en DualShock los marcapasos... Continúa siendo lo que era: un juego de aspecto infantil con el control de un sofisticado *shooter* de PC. Demasiado violento y complejo de manejar para un niño y excesivamente "colorido" para alguien que sepa andar sin usar las manos. **Carlos**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
4,7	5,1	4	4

Crazy Taxi



PS2

Distribuidor:	Acclaim
Desarrollador:	Acclaim
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	Un clásico de Sega en PS2
Lo peor:	Muy parecido a la versión Dreamcast
Página web:	www.mattel.com

Aunque tarde, seguro que los usuarios de PlayStation 2 van a agradecer esta adición a su catálogo. Dentro de los juegos de coches, Crazy Taxi seguramente es el más directo y al que más despreocupadamente te puedes echar unas partiditas para pasar el rato, virtud que sin duda ha heredado de sus orígenes como recreativa.

La conversión para PS2 se ha realizado de una forma bastante correcta aunque, curiosamente, se diría que los gráficos están algo menos logrados que en la versión de Dreamcast. Todo lo demás **es prácticamente igual** que en la consola de Sega.

La mecánica del juego principal te obliga a recoger pasajeros en el taxi para llevarles a su destino en un tiempo fijado. Puede parecer simplista, pero súmale unos escenarios impresionantes y el espectáculo de **ver saltar tu taxi por las calles y tejados** de San Francisco, por ejemplo, y los comentarios de los pasajeros, alucinados y horrorizados por tus imprudencias al volante, y descubrirás todo un señor juego para tu PS2.

Sin embargo, a largo plazo, te encontrarás entre los usuarios que se aburran de recorrer siempre las mismas dos ciudades o los que se obstinen en encontrar nuevos atajos y estrategias y superar todos los récords. Tu disfrute del juego dependerá de en cuál de los dos grupos te encuentres. Quizá competir contra otros te pueda ayudar a prolongar la experiencia, aunque sin posibilidades *online*...

Mario

Uno de los juegos más conocidos y *exitosos* de Dreamcast aterriza en PS2 demostrando que la supuesta superioridad de la máquina de Sony es, de momento, sólo supuesta. En el juego tendremos que recoger viajeros y llevarlos a sus puntos de destino con el método del todo vale, si tenemos que atravesar por un parque público más vale que los transeuntes corran; si hay que liarse a golpes con los otros coches, así es la vida. Un juego **tremendamente divertido** y adictivo que se adorna con unos gráficos estupendo (no superiores a los de Dreamcast), un control muy bueno (no superior al de Dreamcast) y unas dosis de diversión enormes (aunque no superiores a las de Dreamcast). Un gran juego (no mejor que en Dreamcast).

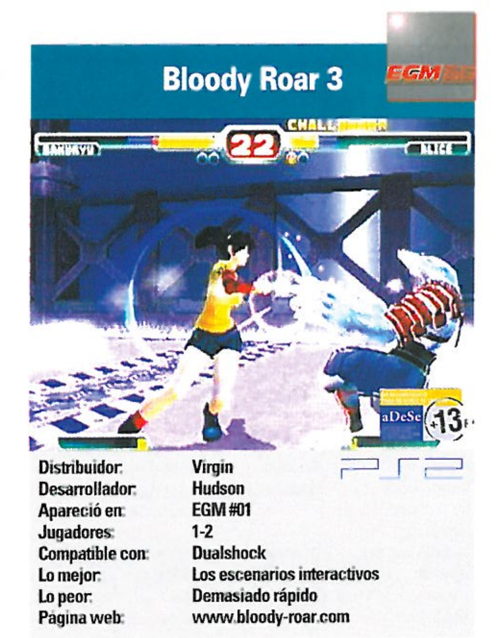
Javier

¿Quien nos iba a decir hace un par de añitos que algún día veríamos un clásico de DC en PS2? Pues aquí está, aunque la verdad, para todo lo que hemos tenido que esperar, los resultados tampoco han sido lo que se dice muy innovadores. Gráficamente, el juego presenta un aspecto muy similar a su antecesor. La dinámica sigue siendo la misma locura de siempre: conducir cuanto más deprisa mejor para ganar más pasta y llevar al mayor número de clientes por las calles de una gran ciudad. Volvemos a contar de nuevo con *Offspring* en la banda sonora y con los cuatro personajes de rigor. ¿Las principales novedades? Ninguna. Este juego es un calco de la versión de Dreamcast.

Mónica

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8,5	8,2	8,5	8

Bloody Roar 3



PS2

Distribuidor:	Virgin
Desarrollador:	Hudson
Apareció en:	EGM #01
Jugadores:	1-2
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	Los escenarios interactivos
Lo peor:	Demasiado rápido
Página web:	www.bloody-roar.com

La saga Bloody Roar siempre estuvo entre mis favoritas en Play Station. Muchos fueron los que la criticaron, pero lo cierto es que las dos primeras partes fueron innovadoras y tenían gráficos muy aceptables.

El problema de Bloody Roar es que los juegos de lucha siempre han tenido tres referencias: Tekken, SoulCalibur y Virtua Fighter y es duro competir con ellos por su calidad indiscutible. Pero aquí está la tercera parte dispuesta a romper barreras y con gráficos magníficos que significan **una evolución** con respecto a sus anteriores versiones. La jugabilidad es increíble, los combos y golpes especiales son sencillos de realizar y muy espectaculares, los movimientos variados y fluidos en todos los casos. Encontramos catorce personajes, de los cuales podemos seleccionar a doce desde el comienzo.

Los personajes clásicos están presentes en la lista y sus golpes y características se han mantenido y mejorado. Los gráficos de los personajes están muy cuidados al igual que los escenarios. Los efectos de luces están muy logrados y la música y efectos sonoros son aceptables. Encontramos los modos de juego habituales en esta temática y las opciones permiten ajustar la dificultad, el escenario, daño, tiempo de combate... Lo mejor del juego reside en su **desarrollo, rápido y mortal**, aunque los extras podían ser más numerosos. Estamos ante un gran juego que no tiene nada que envidiar a los otros dos grandes de la consola: DoD2 y TekkenTT.

Hugo

BR3 es un BR2 con el típico lavado de cara que proporcionan los 128 bits. El control de BR2, los personajes de BR y BR2 (sólo hay uno nuevo, el jefe final), casi los mismos movimientos, etc. La única novedad real es la **interactividad de los escenarios**, que ahora tienen varios pisos estilo DoA2, aunque aquí debes golpear varias veces una valla o una barrera para romperla y caer. 12 personajes continúan siendo insuficientes, la velocidad sigue siendo excesiva y la mejora gráfica es notable pero no suficiente. Por supuesto, BR3 te ofrece algo que no tiene ningún otro juego de PS2: la posibilidad de **transformarte en una bestia** inmunda. Pero... no te afeites en dos semanas, y conseguirás algo parecido.

Carlos

En una primera impresión, este Bloody Roar 3 me entusiasmó. Los gráficos son magníficos, con todos los detalles que puedas pedir, escenarios bien bonitos y efectos absolutamente espectaculares. Por otro lado, cualquier zoquete (me incluyo) podrá sacar golpes espectaculares sin esfuerzo y defenderse con dignidad. El reparto femenino (punto importante) es de impacto: unas damas a cual más encantadora y espectacular, cada una con varios trajes y poses de lo más sugerentes. El que cada personaje se transforme en un animal es un toque original que no hace más que añadir fastuosidad. Dicen que este juego se parece mucho a su primera parte, ¿pero a quién le importa? ¡Es de lo más divertido y espectacular!

Mario

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
9,2	7	8,2	4

24 Horas de Le Mans



PS2

Distribuidor:	Infogrames
Desarrollador:	Melbourne House
Apareció en:	-
Jugadores:	1-2
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	El aspecto gráfico y las opciones
Lo peor:	La música
Página web:	www.melbournehouse.com

Estamos ante un juego de bastante calidad. Los diseñadores no se han conformado con hacer una versión para PS2 del título de Dreamcast: el juego se ha mejorado y retocado para conseguir sacar mayor provecho en los gráficos y desarrollo.

Las maniobras se han mejorado para optimizar el control y conseguir mayor realismo sin olvidar la jugabilidad, los reflejos y luces son **más dinámicos** y la cantidad de opciones, vehículos y circuitos disponibles son tantas como en Gran Turismo 3. Los efectos meteorológicos, ajustes del coche y la posibilidad de jugar en el mítico LeMans de varias formas, hacen de este juego uno de los mejores juegos de carreras.

Los efectos de los pistones y aceleraciones son geniales y el sonido se ha cuidado mucho para reflejar los efectos durante el transcurso de la carrera, la música es el apartado más flojo, pero aunque no destaque no está nada mal. Lo mejor viene al descubrir que se pueden elegir coches Gran Turismo y dos tipos de prototipos, siendo muy numerosos y con características completamente distintas, además el juego cuenta con **estrategias** que deberán tenerse en cuenta a la hora de disputar carreras de larga duración. Si este es el caso, la estrategia de boxes, neumáticos y mecánica es fundamental, aunque las colisiones sigan siendo un aspecto a mejorar, el **realismo** y detalle del juego le permiten colocarse en la cabecera de los títulos de conducción.

Hugo

La resistencia y la velocidad se mezclan por igual en una competición que cuenta con un sinfín de seguidores por todo el mundo y que, seguramente, si les gustan los videojuegos, no tardarán en adquirir el producto. No todo es simulación en este título, ya que no profundiza demasiado en todas las opciones que ofrece un simulador y añade algo de arcade. Sin duda la diferencia de pilotar en el juego y en la realidad es abismal, pero la **sensación de velocidad** y la posibilidad de manejo del coche, con sus cambios de marcha, frenadas, etc. harán mucho más entretenida la conducción. Además cuenta con diferentes series y modo de juegos. Sin embargo, en algunos tramos llega a rozar lo monótono: sólo si nos mantenemos al ritmo de los rivales podrá tener cierta emoción.

Esperanza

Puede que PS2 sea superior a DC, pero la mayoría de los juegos se ven mejor en la consola de Sega. Casi siempre, como en este caso, el problema es la carencia de *anti-aliasing* de la consola de Sony. Los mismos gráficos, velocidad, coches y circuitos que en DC, pero más cuadriculados. El abuso de "ojo de pez" para aumentar la sensación de velocidad es excesivo, llegando a resultar un problema a la hora de calcular las distancias de frenado. Las novedades para PS2 (un par de circuitos, algunos vehículos y mecánicos animados) **no son suficientes**. Se supone que también se han retocado los gráficos y efectos, pero entonces ¿por qué tiene mejor aspecto en DC? Un juego así no vale la pena con GT3 a la vuelta de la esquina.

Carlos

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7,1	6,9	8,2	6,9

International League Soccer



Distribuidor:	**Acclaim**
Desarrollador:	**Taito**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1-4**
Compatible con:	**Multi-tap**
Lo mejor:	**La cámara de TV**
Lo peor:	**El sistema de control**
Página web:	**www.acclaim.com**

PS2

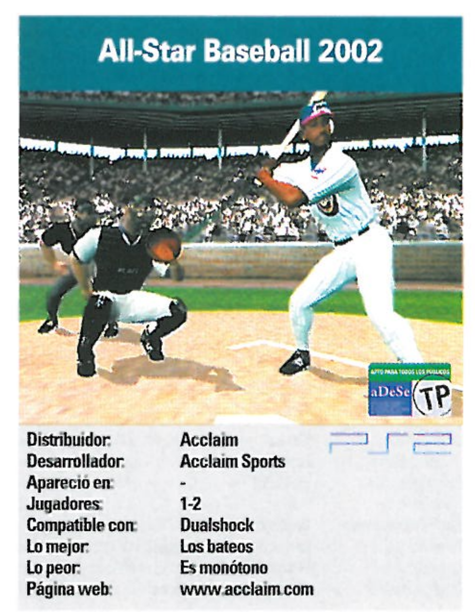
A veces un redactor de juegos se queda deslumbrado ante un título absolutamente innovador, revolucionario, único en su género, como es el caso de este International League Soccer de Taito...Bueno, en serio: salen unos seis millones de juegos de fútbol al año y cada vez resulta más difícil encontrar las diferencias. Sin embargo, hay que reconocerle a este contendiente su **buenas maneras**. Los gráficos son muy llamativos y aprovechan bien la potencia de PS2. A destacar el tamaño de los jugadores y su más que correcto movimiento. Eso sí, se les puede reprochar una ligera sensación de lentitud y por momentos de torpeza, así como el que todos corran absolutamente igual. También un **aprobado alto para los estadios**, algunos de los cuales cuentan incluso con elementos animados, como trenes pasando a su lado. El juego es muy accesible y los controles responden bien. No hace falta devanarse los sesos para elaborar una jugada más o menos exitosa, siendo el título que más destaca en este apartado de los últimos meses. Excelente la opción para redefinir los nombres de los jugadores, saltándose de esta simple forma los problemas de licencias e incluso permitiéndote inventar tus propios nombres (¡y jugar con los amiguetes del barrio o con los protagonistas de Campeones!) ¿Por qué demonios no traen todos los juegos esta opción? Decir también que sólo puedes jugar con selecciones (una lástima) y no se entiende que falte una opción de entrenamiento. **Mario**

ILS se queda a medio camino entre el producto accesible para las masas que es *FIFA* o el título inteligente que obliga a sudar la camiseta para elaborar jugadas y ganarse un gol que es *ISS*. Las distintas configuraciones de los controles permiten dejar las cosas tan elementales para los novatos que da hasta vergüenza jugar así, pero los que quieran trabajar algo más cuentan con esa posibilidad. Los **gráficos son bastante mejores que la media**, aunque la cámara tiende a acercarse demasiado durante muchas jugadas, dejándonos sin la necesaria perspectiva de cómo están posicionados los demás jugadores. Lo peor son los comentarios, que tienen la virtud de ser repetitivos e ir por su cuenta, con total independencia de lo que ocurra en el campo. Sólo se puede jugar con selecciones. **David**

Éste es uno de esos juegos condenados al olvido incluso antes de existir. Su mayor virtud es la cámara estilo TV, muy interactiva, pero poco adecuada para jugar. Su mayor fallo es el control por defecto, *para novatos*, con el que el botón X sirve para todas las acciones posibles (la consola decide qué es mejor hacer en ese momento, sin complicarte la vida). ¿Pero qué derecho tienen los novatos a jugar en las mismas condiciones que los expertos en simuladores de fútbol? ¿Toda una vida practicando con ISS para que ahora un crío de cuatro años te gane aporreando la X? Aparte de eso, lo de siempre: buena animación, buenos gráficos... Un título más para la lista de juegos que nunca echarás de menos. **Carlos**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7,6	6	7,3	8

All-Star Baseball 2002



Distribuidor:	**Acclaim**
Desarrollador:	**Acclaim Sports**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1-2**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**Los bateos**
Lo peor:	**Es monótono**
Página web:	**www.acclaim.com**

PS2

Los juegos de béisbol, en nuestro país, siempre vienen con la duda de si el público patrio gustará de tan americana diversión, duda más que razonable por cierto. El béisbol no es sólo exótico, sino difícilmente trasladable con éxito al mundo de los videojuegos, al ser un deporte muy estático y de una cierta complejidad en su desarrollo.

Mientras que algunas aproximaciones simplificadas han funcionado en el pasado, este juego, de estilo más **realista**, no convence mucho. Los gráficos están bien, pero la sensación general es la de encontrarse ante una monótona **sucesión de turnos de lanzamiento y bateo**.

El lanzamiento en particular no resulta demasiado emocionante. Batear, por contra, puede tener su gracia, aunque una vez que consigues golpear la bola resulta bastante difícil controlar a tus hombres y parece que todo va un poco por su cuenta. Si te encuentras entre los tres aficionados españoles a este deporte, quizá le encuentres la gracia a estar horas repitiendo una y otra vez el mismo proceso, pero creo que la inmensa mayoría estará conmigo.

Quizá es que no me gusta el béisbol lo bastante como para adentrarme en los secretos de este título, pero me temo que éste **es un problema** que va a tener más de un usuario español. Puestos a arriesgar, a ver si las distribuidoras traen alguna de esas maravillas japonesas que quedan inéditas. **Mario**

Tanto los jugadores como los estadios están perfectamente recreados e incluye todos los datos de la liga de béisbol americana. Hay gran cantidad de modalidades de juego, el *manager* permite hacer todo tipo de ajustes e, incluso, podemos crear nuestros propios jugadores. Los efectos de sonido también son excelentes, aunque la música es casi inexistente. **Su factura es muy completa**, pero cualquier usuario se encontrará con un problema básico: la dificultad de comprender un deporte que a la mayoría resultará totalmente ajeno. Y el juego no hace concesiones al respecto. Está en inglés y da por hecho que el usuario posee unos ciertos conocimientos de béisbol. **David**

El sistema de bateo en All-Star Baseball 2002, basado en alinear el cursor del bateador con el del pitcher, está muy bien pensado. Requiere reflejos para recolocar el cursor rápidamente en su sitio y sincronización para darle a la bola en el momento justo. Pero en la práctica es **demasiado difícil**. Es verdad que se incluye una opción de *bateo fácil* en la que se elimina el cursor, pero esta solución es demasiado extrema. Lo que tenían que haber hecho es conservar el cursor, pero hacerlo más grande o dar más tiempo para alinearlo. Si lo eliminan completamente, el bateo pierde toda su gracia. Cuando se ejerce de pitcher el sistema de los cursores funciona bien cuando se juega contra un humano, pero contra la máquina es aburrido. **Gabriel**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7,5	7,5	5,1	3

Tiger Woods PGA Tour 2001



Distribuidor:	**Electronic Arts**
Desarrollador:	**EA Sports**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1-4**
Compatible con:	**Multi-tap**
Lo mejor:	**La sencillez de manejo**
Lo peor:	**La escasez de campos**
Página web:	**www.espana.ea.com**

PS2

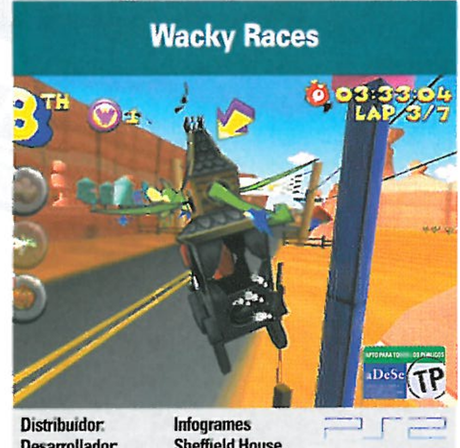
Los juegos de golf de consola suelen tirar por dos caminos bastante diferenciados: por un lado, tenemos los que abrazan un estilo decididamente desenfadado, como *Everybody's Golf*, con personajes de dibujos animados y campos imaginarios, que cuentan como principal baza con una gran sencillez de manejo. En el otro extremo se encuentran los que se decantan por una simulación mucho más fiel de este deporte, con golfistas profesionales, campos reales y en los que todos los detalles como el viento, el tipo de palo, etc. tienen un gran impacto en el desarrollo del juego. Esta edición de *Tiger Woods PGA Tour* parece seguir la segunda línea, con la perfecta recreación gráfica de varios **profesionales** y campos del circuito PGA pero adopta de la primera un detalle importante: se simplifica el procedimiento para golpear la bola. Aquí, sólo se requiere el stick analógico, con lo que se hace mucho más asequible para los novatos, aunque se arriesga quizá a perder a los más puristas del género. Se agradece la inclusión de **un buen número de modalidades** de juego distintas, pero no sirven para ocultar el hecho de que, por muchas vueltas que se le quiera dar, sólo hay tres campos, lo que, aunque sean tres de los mejores del mundo, no deja de ser una cifra bastante inferior a lo habitual en los juegos de golf. Para todos aquellos que ya hayan probado uno de esos títulos más arcade, constituye un producto perfecto para acercarse a un estilo más serio. **David**

Tengo que aclarar que no soy lo que se dice una entendida del golf. Pero bueno de pronto me encontré a los mandos de uno de estos palos y la verdad es que, por un momento, creí que podría hacerme una verdadera experta. Las **facilidades** que te da el juego son bastante amplias y van desde golpear y situar la pelota, hasta marcar la zona donde queremos (que no siempre lo conseguiremos) que vaya ésta. Pero no es un juego sencillo: hay que echarle un poco de tiempo para apreciar la calidad gráfica y el realismo, incluidos los campos, con el que cuenta, aunque no seamos unos expertos. **Una sensación increíble** en sus diferentes modos de juego, aunque te tiene que gustar. **Esperanza**

Tiger Woods PGA tiene todos los elementos para convertirse en un clásico de los juegos de golf, los gráficos son soberbios, el sonido está a la altura de las circunstancias y, además, el manejo de los controles es bastante intuitivo y sencillo. Esto no quiere decir que vayamos a convertirnos en un número uno del circuito de la noche a la mañana, es más, la dificultad de los recorridos y la habilidad de los contrincantes nos va obligar a entrenar para mejorar nuestro *swing*. Otro de los grandes aciertos es el incluir varias modalidades: torneo, partidos de dos jugadores... con lo que las horas de diversión se multiplican. ¿Te atreves a mejorar los registros del Tigre? No tardarás mucho en darte cuenta que esto no es nada fácil. **Óscar**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8	6,3	6,6	6

Wacky Races



Distribuidor:	Infogrames
Desarrollador:	Sheffield House
Apareció en:	-
Jugadores:	1-4
Compatible con:	Multi-tap
Lo mejor:	Las partidas multijugador
Lo peor:	Circuitos repetitivos
Página web:	www.wackyraces-thegame.com

PS2

A pesar de su aspecto infantil os puedo asegurar que este juego no es cosa de niños. Ponerse al volante de estos autos locos será casi un reto, tanto por sus características de conducción, como por sus recorridos. Múltiples escenarios llenos de obstáculos y nada sencillos de acabar en ocasiones, al menos entre los primeros puestos. Aunque todo es cuestión de echarle tiempo.

Basado en la serie de dibujos animados de televisión y totalmente traducido al castellano, cuenta con todos los personajes de sobra conocidos: Patán, Pierre Nodoyuna, Penélope Glamour, los Hermanos Macana... Por supuesto, también están los escenarios, que consiguen **reflejar fielmente la estética de los episodios** de la serie de dibujos animados.

Esta ambientación se apoya, además, en el uso de objetos diversos cuyo uso produce resultados bastante cómicos. Sirven para retrasar a los oponentes o sacarles de la pista, entre otras cosas. Los comentarios de los protagonistas y los efectos de sonido terminan de aderezar este goloso paster para los más paqueños.

Aunque es un juego de carreras tipo arcade, es decir, sin complicaciones en la conducción ni el más mínimo alarde de simulación, las diferencias entre los coches y las pistas hace de él juego **muy adictivo**. La verdad es que me ha sorprendido muy gratamente, sobre todo por el gran número de pistas ocultas. **Esperanza**

Este sí que es un juego de carreras divertido: la ambientación es perfecta y, para todos los que conocemos la serie de dibujos animados, es una maravilla ponerse al volante de los disparatados autos locos. Los circuitos son todo lo originales e **imprevisibles** que podíamos esperar, aunque se echa en falta que pudieran cambiar de una partida a otra. A todo esto hay que unirle un sonido que acompaña a la perfección y que conserva el espíritu gamberro y **tramposo** del juego. El modo multijugador tiene todo lo bueno del juego y, además, mucha diversión y competencia entre los jugadores. Es una estupenda muestra de cómo puede hacerse un producto muy entretenido, partiendo de un planteamiento ya conocido añadiendo la frescura y locura de Pierre Nodoyuna y su banda. **Oscar**

De nada vale la velocidad si no se tiene control: en este juego vas dando tumbos de un lado a otro sin poder evitarlo, porque la pobre respuesta de los coches hace difícil esquivar los obstáculos que te salen al paso. Es fácil perderse en la mayoría de los circuitos, pese a los carteles. El sistema de armas (la base de todo juego de carreras locas) no tiene emoción, porque nunca tienes la esperanza de que te toque un objeto raro y poderoso que te devuelva a las primeras posiciones. Eso sí, **las voces son estupendas** y los gráficos reproducen fielmente la estética de la serie de dibujos animados en la que se basa. Pero con eso no basta para hacer un buen juego. Hay más animaciones y un mundo extra con respecto a la versión DC. **Gabriel**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	7	7	7

Sky Surfer



Distribuidor:	Virgin
Desarrollador:	The Idea Factory
Apareció en:	EGM #01
Jugadores:	1
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	Es inusual
Lo peor:	Caes, caes y caes...
Página web:	www.virgin.es

PS2

Éste es uno de esos productos que te hace plantearte la cantidad de juegos que se tienen que vender en España para que publiquen títulos tan claramente minoritarios. Se trata de hacer cabriolas varias mientras se practica *skysurf*, que es una especie de surf pero mientras te tiras en paracaídas. Los verdaderos incondicionales de este **vertiginoso deporte** ni mirarán este juego, porque la gracia del asunto está en el viento sobre la cara, una tabla en los pies y un paracaídas en la espalda. Los consoleros tampoco se interesarán mucho en ver cómo un personaje sobre fondo de fundidos de blanco y azul celeste hace el cabra sobre una tabla de surf, de manera que la minoría que pueda encontrar interés a este juego es tan pequeña que, sin duda, somos muchos los viciosos de los mandos para que sea rentable publicarlo. El juego trata de hacer **piruetas y acrobacias** mientras nos caemos a toda velocidad, aunque tenemos una opción que consiste en ir reventando globos mientras nos impulsa hacia arriba un gigantesco ventilador. Las piruetas las conseguiremos mediante secuencias de pulsaciones de los botones del pad, que en los modos más complicados se combina con los controles de dirección para mantener la estabilidad en la caída. Los gráficos son bastante sosos, cosa inevitable cuando toda la gracia está en ver a un tipo en mitad del cielo haciendo cosas raras, y el sonido está puesto porque si no lo ponen parecería extraño. Aburrido si no te tira mucho el género. **Javier**

Recuerdo un viejo juego de Atari 2600 que era muy parecido a éste. Un paracaidista saltaba desde un avión y tú tenías que apurar todo lo posible la apertura del paracaídas para ganar puntos.

Era aburrido, pero al menos el paracaidista se estampaba contra el suelo, algo que en Sky Surfer se ha sustituido por un fundido en blanco.

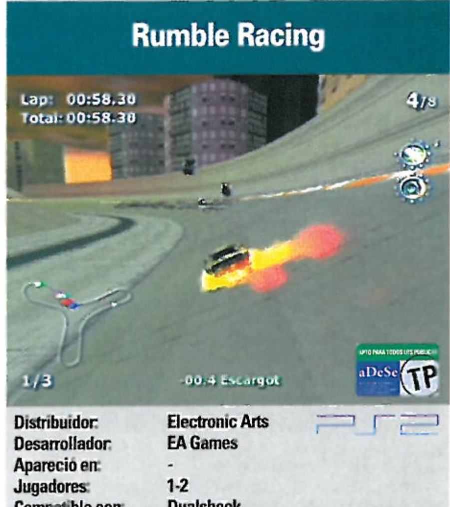
En teoría, el objetivo aquí es mantener el equilibrio contra las corrientes de aire (una pobre excusa para justificar los controles que no responden) y luego hacer todas las posturitas posibles antes de abrir el paracaídas y seguir una flecha.

¿Suena aburrido? Lo es. De hecho, es uno de los peores juegos de PS2 que se han hecho. **Gabriel**

No, no es lo último para GB Advance, aunque lo parezca: Sky Surfer, a pesar de parecer hecho a mano con papel, tijeras y **mal gusto**, es un juego de PS2. Lo único que hay en pantalla es un imbécil subido a una tabla de *snowboard* con un paracaídas preparado para aterrizar después de hacer el idiota en el aire un rato. Sólo una persona, sin escenarios, sin edificios, sin fondos... Pero aun así, sus desarrolladores han creído oportuno ahorrar todos los polígonos posibles, dándole a Sky Surfer el aspecto que sólo tienen los peores juegos de PSOne. Haz piruetas aburridas con un personaje aburrido en un cielo aburrido hasta que sea la hora de abrir el paracaídas, momento en el cual empezará lo mejor del juego: una carga. Infumable... **Carlos**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
3	2,8	1,7	2

Rumble Racing



Distribuidor:	Electronic Arts
Desarrollador:	EA Games
Apareció en:	-
Jugadores:	1-2
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	El *power-up* tornado
Lo peor:	Baja dificultad
Página web:	www.espana.ea.com

PS2

Lo primero que se descubre al jugar a Rumble Racing es su clara tendencia a facilitar máxima diversión y **velocidad de infarto**. El juego no es un simulador de conducción ni lo pretende, pero sí reclama un lugar entre los juegos de carreras alocadas con bastantes componentes humorísticos. Pero lo más destacable es que tiene estilo, un estilo que le impide caer en el disparate fácil y que hace que el jugador disfrute de carreras a gran velocidad, con acrobacias imposibles y *power ups* a decenas sin que le parezca chocante (aunque la primera vez puedes llegar a sorprenderte). Los gráficos son muy buenos y los efectos muy espectaculares, la **música trepidante** y los modos de juego variados. Además contamos con gran cantidad de modelos de coches disponibles, a cuál más macarra o estrambótico y los circuitos son variados y muy trabajados.

Todo el juego rebosa colorismo y acciones espectaculares: La jugabilidad es fabulosa. Los modos de juego permiten ir accediendo a nuevos circuitos y vehículos. Además, encontramos modalidades contrarreloj, campeonato, eliminación, acrobacias... Por último, las opciones permiten un mayor ajuste del juego. Aquellos que busquen un juego de carreras divertido que permita el modo multijugador y que aporte **muchas horas de juego** pueden optar por Rumble Racing sin dudarlo. Sin embargo no es recomendable para los puristas, a menos que no tengan un cardiólogo cerca. **Hugo**

Rumble Racing. Gráficos ridículos, mucha velocidad, escenarios pobres, muchos coches —que, sorprendentemente, corren casi lo mismo, ya sean deportivos o cacharros 4x4 de dos toneladas—, derrapes imposibles y comentarios socarrones.

Como un Destruction Derby, pero **venido a menos**: menos detallado, menos divertido, menos controlable, menos realista... Menos de Psygnosis.

El típico juego de carreras para pasar una tarde de domingo con los amiguetes y sin nada importante que hacer el lunes por la mañana. Saltos, risas, gritos, adversarios insoportables, un DualShock espasmódico en tus manos... Pero si lo que quieres es jugar de verdad, disfrutar, esto no es lo que estás buscando. **Carlos**

En el saturadísimo género de las carreras, supone un soplo de aire fresco. Es verdad que no inventa nada nuevo, pero lo que hace lo hace bien y, sobre todo, es **muy divertido**. Competiremos con turismos americanos en carreras que son cualquier cosa menos serias. Las pistas tienen unos más que correctos gráficos y una perspectiva muy clara. La recogida de distintos objetos en carrera no es ninguna novedad, pero al menos sus efectos suelen tener una incidencia real en la carrera y son siempre de una ejecución espectacular. ¡Ojo especialmente al tornado! La dificultad está muy ajustada y hay una sensación general de todo vale. Basta con ver a los rivales haciendo trompos inverosímiles cada vez que saltan por una rampa. **Mario**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7,4	7,2	7,6	7,5



Excitebike 64



Distribuidor:	**Nintendo**
Desarrollador:	**Left Field Productions**
Apareció en:	**EGM #01**
Jugadores:	**1-4**
Compatible con:	**Rumble Pack**
Lo mejor:	**El control**
Lo peor:	**Tener que abrir circuitos**
Página web:	**www.nintendo.es**

La primera vez que juegas a Excitebike 64, lo normal es coger el mando y empezar a correr por los circuitos acelerando como un animal y tomando las curvas a la buena de Dios. Sólo con eso, ya te puedes reunir con otros tres amigos y pasar un buen rato en la modalidad **multijugador**. No obstante, el sistema de control de este juego es más profundo de lo que parece.

Resulta que además del acelerador, tienes un botón de turbo limitado y es todo un arte saber gestionarlo de forma apropiada durante la carrera. Hay otro botón para marcarse derrapes cerrados, que se hacen más pronunciados si se pulsa también el freno. Los saltos (que los hay en abundancia) también tienen su misterio: echa hacia atrás el *stick* analógico justo antes de llegar al borde de una rampa y la moto llegará más alto y más lejos. Una vez en el aire, maniobras la moto para aterrizar de forma idónea y no perder velocidad, ya sea echando hacia delante el *stick* para alinearte con una rampa de bajada, o colocándola de lado para encarar rápidamente la próxima curva. Y aún mas: puedes **desmontar a un rival** haciendo que tu rueda trasera choque con su rueda delantera, una jugada que se recompensa con una recarga de turbo: útil para ti y humillante para el rival.

Por fortuna hay un extenso tutorial (opcional) que explica claramente cómo ejecutar todas estas técnicas. Dado que los pilotos computerizados adecuan su habilidad a lo bien o lo mal que lo estés haciendo y que los errores no se castigan con gravedad (salvo las auténticas barrabasadas), nunca tienes miedo de experimentar, buscar atajos, conducir arriesgadamente y forzar la moto hasta el límite.

Además de un sobresaliente sistema de control, Excitebike 64 cuenta con numerosos modos de juego. A parte del multijugador, campeonato, exhibición y contrarreloj (con moto fantasma incluida), hay otras modalidades especiales, entre las que se incluyen dos versiones del antiguo Excitebike (una emulación y una versión en 3D, con los gráficos actualizados) y un *Stunt Course* (pegas un salto y mueves el mando para realizar piruetas), entre otras. El **editor de circuitos** es sencillo pero potente y ganar una carrera en un circuito que has diseñado tú mismo es una experiencia extrañamente satisfactoria. Lo que me fastidia es que la mayoría de estas divertidas modalidades y más de la mitad de las pistas son inaccesibles al principio, de forma que tienes que ganártelas a base de éxitos en la modalidad de campeonato: uno se siente como un burro al que le ponen un zanahoria delante para que camine. **Gabriel**

Después de ver engendros como *Motocross Mania* da gusto ver un juego de motos que está bien. Aunque la personalidad de la consola parece que no cuadra tanto con **simuladores deportivos** serios, en este juego nos encontramos casi todos los modos de juego que podemos imaginar, incluyendo la posibilidad de elegir entre diferentes pilotos o carreras que incluyen navegación en el desierto y competiciones de hacer el cabra de forma espectacular, además de la posibilidad de liberar circuitos especiales.

En su contra está que quizá sea demasiado realista para el público de la consola, lo que implica cierta complicación. Además, el sonido es bastante pobre. En cualquier caso ya querrían muchos juegos de motocross parecerse a éste. Y no es que le tenga *Mania* a ninguno. **Javier**

Lo reconozco, nunca se me ha dado muy bien conducir y tengo serios problemas para mantenerme recta. Sin embargo este juego tiene bastante buena pinta y las motos me parecen más **divertidas** que los coches. Supongo que tendrá algo que ver el hecho que me cueste menos maniobrar con dos ruedas que con cuatro.

Empiezo y veo que no es tan difícil como pensaba, la moto se mueve suavemente y los gráficos en 3D son realmente buenos. Ahora cambio a un circuito al aire libre y puedo sentir la naturaleza en la cara. **Me gusta**. Afortunadamente el control del juego también responde a mis expectativas. Consigo mantenerme en pie, dar saltos e incluso me arriesgo meter el turbo y dar una pirueta. Decido meterme en un desierto y la inmensidad del paisaje es realmente relajante. Una vuelta a un clásico que realmente merece la pena. Francamente divertido. **Mónica**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7,3	7,1	8,7	7

Kirby 64: The Crystal Shards

Nintendo es la empresa maestra de los juegos de plataformas dirigidos a los más pequeños y con Kirby demuestra, una vez más, su maestría.

Esta vez, la simpática bolita tiene la misión de ir recolectando unas esquirlas de cristal que, en realidad, son los pedacitos de la estrella del poder de los seres faéricos, que ha sido robada y convertida en pedacitos por obra y gracia del villano de turno.

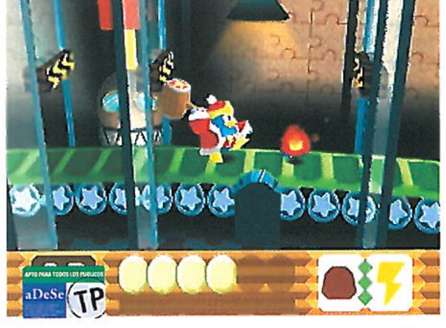
Los **gráficos son graciosos** y el control intuitivo desde el primer momento, aunque llega a incluir un tutorial por si acaso tenemos dudas. Puede que sea demasiado sencillo, pero teniendo en cuenta cuál es su público, la cantidad de posibilidades que tiene acaba pareciendo adecuada, además, la fórmula para obtener *power ups* (irse tragando al personal) es de lo más divertida. Altamente recomendable para todos. **Javier**

Malacostumbrados como estamos a los extensos mundos de libre exploración que ofrecen títulos como *Donkey Kong 64* o *Banjo-Tooie*, sería fácil tachar a Kirby 64 y a sus **recorridos lineales** de simples e infantilotes.

Es verdad que cualquier jugador tenaz con un mínimo de experiencia podría pasarse este juego en un par de tardes, pero también es cierto que, mientras dura, constituye **una experiencia divertidísima**.

Siempre he pensado que la calidad es preferible a la cantidad y este Kirby 64 tiene calidad para dar y tomar. Tragarse monstruos para ganar sus habilidades especiales es algo de lo que uno nunca se cansa, y lo de combinar dos poderes para sacarte un tercero roza en lo genial. Los gráficos son encantadores, la música es pegadiza, e incluso hay algunos mini-juegos de bonus. Simplemente delicioso. **Gabriel**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8,9	7,5	6,5	9,1







Distribuidor:	**Nintendo**
Desarrollador:	**HAL Labs**
Apareció en:	**EGM #01**
Jugadores:	**1**
Compatible con:	**Dualshock**
Lo mejor:	**Ideal para niños**
Lo peor:	**Baja dificultad**
Página web:	**www.nintendo.es**

El lugar perfecto, los colores más brillantes, el hogar de los buenos sentimientos... El país de *Pin y Pon* para que nos entendamos. Un universo demasiado bonito para ser cierto que, para no salirse de la norma, resulta ser un imán para villanos de la calaña de Dark Matter, un espécimen que no soporta ver tal derroche de felicidad. Quédate con su cara porque será tu principal enemigo.

Lo primero que hay que hacer es conocer el manejo de los poderes de Kirby, **un boliche rosa** que nos recuerda en sus andares a los *barbapapás* de antaño. Bastarán un par de ejercicios de aspiración y expiración para aprender a tragarnos con facilidad todo lo que se ponga por delante e, incluso, hacer fabulosos combos mientras nos hacemos con todos los fragmentos de cristal y estrellas doradas que nos vamos encontrando en nuestro camino. Porque de ese se trata, de comernos a todo ser viviente que se cruce en nuestro camino.

La bola rosa se mueve a lo largo, y sobre todo ancho, de **seis planetas**, cada uno de ellos con tres o cuatro niveles y totalmente diferentes entre sí al igual que los contrincantes a los que te vayas enfrentando. A lo largo del camino irás encontrándote con diferentes **minijuegos** que tendrás que resolver, nada complicado, sólo es cuestión de ponerse. El juego va salvando tus progresos, así que ya tienes algo menos de lo que preocuparte.

Los **gráficos** son los típicos de dibujos animados y la música tiene mucho de feria y parque de atracciones, lo que quiere decir que a los cinco minutos estarás deseando conocer al compositor para darle tu opinión al respecto ¿Qué esperabas? Así es el mundo infantil que, por otro lado, también tiene su gracia. Muy divertido y para toda la familia. **Mónica**

Asterix Juegos Disparatados



Distribuidor:	Infogrames
Desarrollador:	Infogrames
Apareció en:	-
Jugadores:	1-4
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	Está en castellano
Lo peor:	La dificultad y el control
Página web:	www.asterix-videogames.com

Partiendo de la premisa de que nunca me gustaron los cómics Astérix y que prefería pasarme las horas muertas con los de Esther (¿pasa algo?), ya te puedes hacer una idea de mi predisposición al juego ¿no? Pues aunque en un primer momento sí es cierto que las vibraciones no fueron muy buenas (sólo se me venían a la cabeza nombres imposibles acabados en X, pócimas, druidas y centuriones romanos) he de reconocer que sonreí al ver la original forma de elegir el idioma, un ejército de jabalíes ataviados con las banderas nacionales y emitiendo una serie de gruñidos tiroleses, resoplidos taurinos e incluso operas.

El caso es que aparté mis prejuicios infantiles y me lancé a mi primera aventura en la Galia. Como era de esperar todo sus habitantes siguen estando completamente locos. El jefe ha organizado una **olimpiada**. ¿Quién es el mejor? ¿Astérix? ¿Obélix? ¿Cacofonix o ¿Mrs Geriatrix? Eliges al personaje que quieras y comienzas el primer día de pruebas: tienes el tiro con arco, que es una catapulta que lanza todo lo que se ponga por delante. Lamentablemente, el ángulo desde el que observamos la acción no está muy definido y en más de una ocasión resulta complicado acertar el objetivo. Una vez superada esta prueba pasamos al concurso de recetas, donde hay que recorrer el bosque en busca de los ingredientes que Panoramix utiliza para preparar la poción mágica. Estas pruebas y otras de similares características son las que encontraremos en un juego que podría haber dado más de sí. **Mónica**

Las adaptaciones de cómics a videojuego, y más cuando están dirigidas a niños, suelen ser una catástrofe. Sin embargo, este título es incluso aceptable. Las catorce pruebas de las que consta captan perfectamente el espíritu de los tebeos de Astérix, con romanos saliendo por los aires, banquetes pantagruélicos y **enloquecidas cacerías** de jabalíes. Lo mejor son las divertidísimas pruebas multijugador, donde dos jugadores pueden compartir el mismo Dual Shock. ¡En efecto, pueden jugar **cuatro amigos juntos sin multi-tap**! Por desgracia, sólo cuatro pruebas admiten la modalidad cooperativa y tampoco tienen profundidad suficiente como para que la diversión se prolongue por mucho tiempo. Sólo hay cuatro personajes para escoger y no hay voces que les den vidilla. **Gabriel**

Si tienes la edad suficiente como para leer esto —o sea, si sabes leer—, eres demasiado mayor para disfrutar con un juego así. Lo nuevo de Asterix es superior a sus anteriores intentos en el mundillo del software de entretenimiento, pero eso no es decir mucho: se podría decir lo mismo de una piedra. Juegos Disparatados es un compendio de minijuegos, algo así como unas olimpiadas a lo galo. Tiro al plato usando catapultas y lanzando romanos; carreras de obstáculos o de comida (a ver quién traga más en menos tiempo), competiciones de destreza, fuerza o capacidad destructiva... **Si eres fan de Asterix**, puede que hasta te parezca un juego simpático. Pero... ¿realmente queda algún fan de Asterix vivo en el mundo? **Carlos**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6,3	5,2	6	7,1

Monster Racer



Distribuidor:	Cryo
Desarrollador:	Microids
Apareció en:	-
Jugadores:	1-4
Compatible con:	Multi-tap
Lo mejor:	La ambientación
Lo peor:	La música
Página web:	www.microids.com

Monter Racing es otro más entre los juegos de carreras graciosillas que, últimamente, parece que salen de debajo de las piedras. Esta vez la gracia del asunto está en el particular reparto de muertos vivientes, monstruos y seres brujiles que podemos escoger en las carreras.

Es un buen principio pero nada más que eso. Los gráficos son dignos y a veces incluso graciosos, pero lamentablemente tienen **algún que otro error de programación** con elementos que desaparecen cuando no deben. La música es absolutamente inadecuada, cosa curiosa con lo fácil que es componer música tétrica, que es la que de verdad pega con este tipo de ambientación. El nivel de dificultad es simplemente ridículo, que una cosa es que sea para niños y otra que cualquiera gane las carreras casi doblando a todos los demás. Quedan los inevitables *power-ups*, pero hasta en esto el juego es de lo más insulso.

Lo único que se salva son **los personajes**, que están hechos con bastante gracia y, además, son un montón incluso antes de llegar a los típicos personajillos ocultos que hay que ir descubriendo según ganamos carreras (cosa que como hemos dicho es tan complicada como el mecanismo de un chupete). Demasiado fácil, poco original, con una ambientación que no consigue conectar por culpa de una música totalmente fuera de lugar, monótono... Una idea repetida hasta la saciedad con una buena elección de ambientación y un resultado muy muy discretito. Sólo para los muy adictos del género. **Javier**

Algunos juegos resultan realmente fáciles de comentar. No nos andemos mucho por las ramas: Monster Racer es malo, **muy malo**. Para empezar, la idea está trillada a más no poder: carreras entre competidores más o menos peculiares, con la posibilidad de recoger objetos por el camino para...

Oh, bueno, ya sabes. Esta vez los corredores serán bichejos de ultratumba (brujas, vampiros, etc.), que no sé si están basados en algún título de ficción o si es que simplemente pensaron que era una idea divertida. Los gráficos no pasarán a la historia por su calidad, pudiéndose calificar tranquilamente de mediocres. El desarrollo de las carreras es, haciendo honor a la temática del juego, horroroso. **Mario**

Un juego que desde luego se puede clasificar para todos los públicos, ya que sin ser uno demasiado habilidosos ante los mandos, es bastante sencillo quedar entre los dos primeros puestos. De hecho, si cae en vuestras manos no olvidéis invitar a unos amigos para hacer más interesantes las carreras. Al margen de su **dudosa dificultad**, Monster Racer cuenta con cuatro modos de juegos (arcade, aventura, arena y contrareloj) y con doce personajes para elegir (dos ocultos). Cada uno de los personajes tiene sus propiedades particulares, así que prueba con algunos de ellos, ya que se manejan de forma diferente según su velocidad, aceleración... Los circuitos no son muy variados y los gráficos bastante decepcionantes. **Esperanza**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
4,7	3,8	4	7,8

Puchi Carat



Distribuidor:	Acclaim
Desarrollador:	Taito
Apareció en:	-
Jugadores:	1-2
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	La jugabilidad clásica
Lo peor:	Demasiado clásico
Página web:	www.acclaim.com

Aunque no recuerdo su nombre, seguro que más de uno se acuerda de aquel juego de Atari en el que había que manejar desde una pequeña plataforma una pelota que rebotaba por toda la pantalla. La misión no era otra que destruir las piezas que había en la parte superior. Así, nivel tras nivel, iba aumentando el grado de dificultad. La verdad es que si algo era este juego, era **adictivo**.

PuchiCarat no es otra cosa que este juego en versión moderna y la verdad es que han logrado incorporar las novedades suficientes para que sea un juego que engancha. Los personajes de los **Digimon** son sólo un reclamo comercial que más o menos ambientan la historia, pero lo que realmente no atraerá de este juego, si es que nos va este género, es la gran variedad de modos de juegos con reglas propias, obstáculos y niveles de dificultad. Podremos superarnos a nosotros mismos en el modo *trial* o luchar contra otro jugador o la consola. Para ello habrá que mantener por un lado los reflejos para evitar que aumenten nuestras líneas cuando no la devolvamos o el tiempo se nos eche encima, y por otro atacar a nuestro rival. Elegid bien al personaje, ya que cada uno contará con un ataque especial y la verdad será bastante importante junto con la puntería y conocer las propiedades de cada una de las piedras que hay que destruir. **Los gráficos son aceptables**, aunque para este tipo de juegos no se necesita demasiado y el sonido simplemente da ambiente. Por cierto,está en inglés. **Esperanza**

¿Una mezcla de *Arkanoid* y *Bust-A-Move*? ¿Con gráficos estilo anime y muchas opciones de configuración? ¡Sí, por favor! Mi única pega es que el ritmo de juego es más pausado que el de otros títulos del estilo (como *Magical Drop*, que es de estética muy parecida). En Tetris, por ejemplo, podías hacer que las piezas bajasen más rápido si eras lo bastante bueno como para colocarlas a tiempo, mientras que aquí no puedes obligar a la bola a moverse más deprisa. El énfasis está puesto en la puntería más que en la rapidez mental y, como las gemas especiales aparecen muy de vez en cuando, es difícil recuperarse si las cosas empiezan a ir mal. Además, se echan de menos más tipos de gemas que añadan un poco de caos a la pantalla. Pese a todo, es un juego muy divertido. **Gabriel**

Este es un juego a medio camino entre dos juegos legendarios: *Tetris* y *Arkanoid*. El juego consiste en acabar con las piezas que bajan de la parte superior de la pantalla, usando una bola que rebota en nuestra plataforma. Si la bola cae al suelo, las piezas bajan, si destruimos una pieza de la que cuelgan otras, todas caen. A partir de este concepto encontramos varios tipos de juegos, cada uno con varios niveles de dificultad. Para el modo de un jugador podemos competir de tres formas distintas, cada una muy divertida. El juego tiene gráficos simpáticos y animaciones buenas, el desarrollo es un poco fácil pero esto se puede ajustar. Además, el modo de juego para dos es muy divertido. **Hugo**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	6,2	8,3	9

Dave Mirra Pro Style BMX Maximum Remix

Distribuidor:	Acclaim
Desarrollador:	Z-axis
Apareció en:	-
Jugadores:	1-2
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	La música
Lo peor:	Jugabilidad limitada
Página web:	www.acclaim.com

Definitivamente (al menos en mi opinión), algunos deportes son mucho más interesantes en la realidad que en videojuego, especialmente aquellos que se practican en solitario. Hacer piruetas en un monopatín o en una bicicleta son disciplinas de lo más respetables y seguro que fascinantes, una vez dominadas. Pero, ¿tienen gracia una vez pasadas a la pantalla? Este Dave Mirra nos plantea una premisa similar a la de Tony Hawk: debemos hacernos con el control total de una bicicleta de competición y dominar todas las **figuras y cabriolas** posibles en unos escenarios especialmente preparados al efecto, con el objetivo de obtener la mayor puntuación posible. Lo siento, pero me aburre bastante. Cuando manejo un cacharro con ruedas en un videojuego, lo más natural me parece competir con otros corredores, luchar contra el crono o algo así... Dar vueltecitas en el aire y saltos mortales entre los diversos obstáculos y circuitos no logró atrapar mi atención en ningún momento. Además, la ejecución técnica deja bastante que desear. Puedes caer con la rueda de atrás desde **alturas inverosímiles** y no te pasará nada, mientras que si aterrizas de frente pero giras ligeramente el manillar serás penalizado con una aparatosa caída (aunque reconozco que me divertí con los espectaculares trompazos que sufre nuestro corredor en estas situaciones). Así pues, me parece perfecto que Tony y compañía vendan como rosquillas en varias plataformas, pero yo me aburro como una ostra. **Mario**

Dave Mirra Maximum Remix es un juego de pruebas y competición con BMX, en realidad una segunda parte casi idéntica a su antecesora. Resuelve algunos problemas, como por ejemplo la **jugabilidad** de los niveles o las animaciones de los corredores. Los gráficos y desarrollo del juego no son vistosos. La modalidad de juego interesante es el *Proquest* en el que comenzamos eligiendo, un piloto, una bici y una equipación. A medida que se progresa se abren más opciones y se consiguen nuevos circuitos. El aspecto negativo es que, frente a su antecesor, los circuitos son muy parecidos y el desarrollo del juego **demasiado aburrido** a veces, contamos con diez corredores y 20 circuitos pero los objetivos en cada uno se parecen demasiado y llegan a cansar. **Hugo**

Llamar *continuación* a este Dave Mirra sería como afirmar que las canciones de King África son diferentes entre sí. ¿Que un juego no se vende como cabría esperar? Bien, pues se relanza con un par de cambios (ni siquiera se les puede llamar novedades). Unos cuantos circuitos nuevos, un par de ciclistas también nuevos, algún modo de juego de relleno... Pero ya está. A nadie se le ha ocurrido mejorar los gráficos o el control, exactamente **igual de pobres** que en el título original. Como si no hubiese nada que arreglar... Si el primer Dave Mirra no podía competir contra *Tony Hawk's Pro Skater 2*, éste no sólo no puede, sino que lleva muchísimos meses de desventaja. Qué ganas de llenar espacio en las estanterías de las tiendas... **Carlos**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6	6,5	5,7	3,9

World's Scariest Police Chases



Distribuidor:	Proein
Desarrollador:	Fox Interactive
Apareció en:	-
Jugadores:	1-2
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	Los tiros
Lo peor:	Más de lo mismo
Página web:	www.foxinteractive.com

Las persecuciones más terroríficas del mundo, ahí es nada...Bueno, quizá el título sea algo exagerado, pero destrozos y trompazos espectaculares hay para dar y tomar. Aunque **perseguir delincuentes** motorizados es tarea seria, el enfoque de este juego es más bien desenfadado. Puedes tener un choque frontal con otro vehículo y no pasará nada demasiado grave (aunque tendrás que vigilar la barra de daños, eso sí). Así pues, las persecuciones son bastante divertidas y alocadas, más teniendo en cuenta que tendrás unas cuantas armas para elegir, algunas de ellas sorprendentes. Está claro que una ametralladora o un *bazooka* son algo excesivos para coger a un vulgar ratero, ¡pero **mola utilizarlos**! Existe un modo de dos jugadores, en el cual uno maneja el coche y el otro el arma. Esta cooperación resulta divertida, pero no demasiado eficaz; Tendrás mucho más éxito con el disparo semiautomático del modo individual. Siguiendo la moda, tendrás que pasar una serie de pruebas en la academia antes de salir a patrullar pero, a decir verdad, sólo la práctica real te permitirá mejorar. Los gráficos son bastante aceptables, aunque lejos de lo mejor que se ha visto en PSX. En algunos momentos **se echa de menos algo más de realismo** en la interacción con los escenarios (por ejemplo, cuando arrollas una boca de incendios no sale agua). Resumiendo, un juego directo y bastante entretenido al que quizá podríamos ponerle la pega de tener una estructura algo repetitiva. Vale la pena echarle un vistazo. **Mario**

Es un auténtico desafío analizar este juego sin mencionar a *Driver*... Oops. Demasiado tarde, acabo de hacerlo. Tanto la estética como la mecánica de juego son similares a los de aquel título, sólo que desde la perspectiva del policía que persigue, no del delincuente que huye. Hay una novedad: la **policía** tiene armas ¿no?

Y a veces se ve obligada a usarlas para hacer cumplir la ley, ¿cierto? ¡Pues hala, venga a liarse a tiros con el coche sospechoso! Lo puñetero es cuando te ordenan detener a un coche sin disparar, porque el viejo sistema de embestirle hasta que pare no funciona bien: casi siempre se te destroza el coche antes de conseguirlo. En vez de eso, le persigues hasta que se canse. Muy civilizado. **Gabriel**

Está basado en un programa de TV de enorme éxito en EE.UU. en el que se emiten persecuciones reales de la policía. Sí, un programa así es lo que le hace falta a la televisión de nuestro país... Pero ¿nos hace falta un juego como éste? *Police Chases* es la cara opuesta a *Driver*. Aquí, en lugar de huir de la pasma, eres la pasma y persigues a los malos. Persecuciones, misiones de escolta, alguna que otra carrera, etc. Un planteamiento interesante, pero le faltan muchos elementos: los gráficos de *Driver*, el control de *Driver*, las secuencias de vídeo de *Driver*, la genialidad de *Driver*... *Police Chases* no sólo **es lo contrario a** *Driver* por hacerte policía, sino también en cuanto a calidad, estilo, originalidad, variedad y diversión. Lástima. **Carlos**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6,8	6,6	5,6	5,6

Motocross Mania



Distribuidor:	Proein
Desarrollador:	Fox
Apareció en:	-
Jugadores:	1-2
Compatible con:	Dualshock
Lo mejor:	Las texturas
Lo peor:	El sonido
Página web:	www.proein.com

Profético el título de este juego... Si cae en tus manos, puede provocarte verdadera manía por el Motocross. A ver... Los **gráficos son muy cutres**, para qué negarlo: este título nos recuerda a los de primera generación para esta consola. Los escenarios dan una impresión bastante pachanguera, pero los corredores merecen mención aparte: parece que están hechos con 25 polígonos y las motos no van mucho más allá.

La jugabilidad tampoco es para hacer fiestas: a su favor se puede decir que es fácil de manejar, pero esto se debe más que nada a un control del vehículo muy poco realista. Después de cada salto, tu moto se queda clavada en el suelo, sin derrapar lo más mínimo, así que basta con orientarla en la dirección de la siguiente curva para realizar una carrera prácticamente perfecta. La sensación de velocidad es más bien discretita, no te va a quitar el aliento en ningún momento. El sonido, **bastante pobretón**, casi risible. Cuesta distinguir si estamos escuchando el sonido de unas potentes motos o el resultado de una mala digestión.

A todo esto hay que añadir todo un repertorio de problemas técnicos, que para nada ayudan a mejorar estas impresiones. En cuanto al apartado de opciones, encontramos las habituales del género (campeonato, entrenamiento, etc.). En el saturado mercado de la velocidad, *Motocross Mania* lo tiene muy difícil para destacar. Es bastante recomendable considerar otras alternativas antes de ir a por este título. **Mario**

En la presentación de nuestras notas explicamos que un cero adorna a un juego que se acerca mucho a algo que no debería haberse hecho nunca.

Sin lugar a dudas, esta especie de chapuza infumable cumple perfectamente con todos los requisitos para llevarse el mítico cero. El juego es de carreras de motocross y empieza con un modelo físico que **da pena**, sin ningún tipo de inercia. Los gráficos de los circuitos son aceptables, pero los de los corredores son simplemente vergonzosos y, además, está plagado de errores de programación y de diseño, de manera que cuando ocurre un accidente el piloto sigue sentado en el aire. La única explicación es una abducción alienígena o algo parecido, porque si de verdad pretenden vender esto... **Javier**

En Motocross Mania se ha escogido con mucho cuidado el nombre, hasta el punto que se le llega a coger auténtica manía al juego, al motocross y a la consola. Los gráficos son... son... de los peores que yo recuerde para PlayStation, texturas poco definidas, imágenes de baja calidad y animaciones horribles. Si tenemos en cuenta a los corredores, **los movimientos están muy mal recreados** y las acrobacias escasas y poco elaboradas. La jugabilidad es bajísima, los corredores desaparecen de repente, el realismo es nulo, las caídas muestran a los motoristas como si siguieran montados en la moto, y encima ¡el juego se cuelga si se salta una colina y se sale la moto del circuito! **Hugo**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
2,6	2,1	2,8	2,8

Nicktoons Racing



Distribuidor: Infogrames
Desarrollador: Hasbro
Apareció en: CGW #67
Jugadores: 1
Compatible con: Dualshock
Página web: www.infogrames.com

Lo mejor: Los toons y circuitos
Lo peor: El control



Tenemos buenas noticias para los amantes de los dibujos animados y seguidores de los personajes más populares de la cadena Nickelodeon. Llegan los Nicktoons, y esta vez totalmente motorizados.

Al igual que la reciente versión de PC, este Nicktoons Racing para PlayStation nos propone una divertida serie de carreras automovilísticas con los variopintos personajes de la productora televisiva. Nada más empezar te encontrarás con sus trece protagonistas, desde Ren y Stimpy, CatDog y Angry Beavers, a los Rugrats y Sponge Bob SquarePants.

Todos ellos, desgraciadamente no demasiado conocidos en nuestro país, guardan un notable parecido con sus modelos originales gracias a un generoso despliegue gráfico que consigue también unos entornos llenos de colorido y detalle.

La trama es bien sencilla: toda la pandilla ha recibido una misteriosa invitación para competir en doce carreras de coches. Nuestra misión será solventar este misterio ganando pruebas y conseguir el título de rey de todos los dibujos animados.

Pero si hay algo destacable en este juego es el amplio margen de personas al que va dirigido, ya que aunque está destinado esencialmente a un público infantil es muy recomendable para usuarios de todas las edades. Eso sí, un jugador avezado puede aburrirse notablemente. Sin tener las grandes virtudes de los habituales simuladores de carreras "adultos", Nicktoons Racing resulta enormemente divertido y ofrece un considerable nivel de dificultad y un gran dinamismo gracias a sus variados *power-ups* y circuitos (hay un total de dieciséis); estos últimos están plagados de atajos y obstáculos, que hacen de cada carrera una historia diferente.

Hay cinco formas diferentes de competición y un objetivo: desenmascarar al piloto misterioso que les ha embarcado en esta aventura alcanzando así el trofeo al rey de todos los "cartoons".

Hasbro ha conseguido un juego de carreras con tintes de aventura muy cuidado estéticamente y con el que seguro que los niños pasan un rato divertido y entretenido. Así que elige tu personaje favorito, abróchate el cinturón y ¡lánzate a por el título! **Mónica**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
10	9	8	7

The Mummy Returns



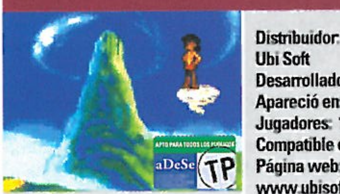
Distribuidor: Havas
Desarrollador: Universal
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.universal.com

Lo mejor: La ambientación
Lo peor: El sonido

Basándose en la trama de la segunda entrega de la película La Momia, por aquello de aprovechar el taquillazo del verano, Universal presenta este título de plataformas y aventuras. Tienes dos personajes para elegir, los dos muy espigados y muy bien formaditos, que desentonan en el mundo antiguo, donde la mayoría son más bien chaparros. El juego te transporta a Egipto para desentrañar ancestrales misterios y combatir innumerables momias y demás criaturas de poderes sobrehumanos que aparecen en la película. 11 niveles llenos de trampas componen la aventura, muy bien alternados en función de su tipo de desafío para evitar la monotonía. Tenemos carreras, peleas cuerpo a cuerpo, rescates, enigmas, etc. Esta variedad favorece enormemente el dinamismo al tiempo que exige muchas armas y movimientos, que pueden ser efectuados mediante una intuitiva y sencilla combinación de botones. El título está bien ambientado y su jugabilidad es notable. A ello también colaboran los tres niveles de dificultad incluidos para que disfruten jugadores de todas las edades. En la medida que le permiten las limitaciones de la Game-Boy, nos ofrece a lo largo de sus plataformas el sabor del género clásico de aventuras. **Mónica**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8	6	4	5

Flipper & Loppaka



Distribuidor: Ubi Soft
Desarrollador: Ubi Soft
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.ubisoft.es

Lo mejor: Los personajes
Lo peor: La dificultad

Este delfín surca todos los mares y toca todos los palos, incluida la Gameboy. Junto con Lopaka, quien por cierto nada tiene que envidiar al Mowgli de Kipling, tendrá que encontrar los ocho cristales sagrados que protegen la ciudad subacuática de Quetzo.

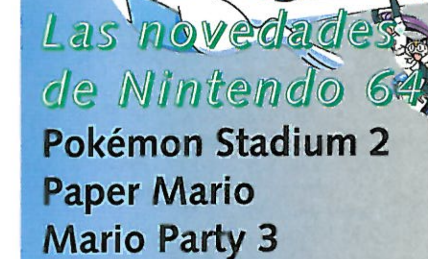
Sin embargo no son ellos los únicos interesados en el tema. También anda detrás de la piedras el malvado pulpo Dexter, que ve la posibilidad de fabricar un arma mortífera para sumir a la población en el miedo y la dictadura. Una trama apasionante, ¿verdad? Pues poco importa cuando aquí lo único que vale es saltar, agacharse, correr, coger y volver a saltar de nuevo.

Las novedades no son pocas, pues puedes jugar con los dos personajes y enfrentarte a enemigos con diferentes técnicas de combate: el calamar gigante, el tiburón blanco y Serge con su gigantesca serpiente.

A lo largo del camino tropezarás con una variada cantidad de objetos: cristales, burbujas, conchas y perlas. Elige ocho niveles con Flipper y otros ocho con Lopaka para disfrutar de una entretenida aventura que te llevará al arrecife de coral, al volcán, la jungla, una aldea y otros escenarios. **Mónica**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6	2	6	5

Y el mes que viene...



Las novedades de Nintendo 64

Pokémon Stadium 2
Paper Mario
Mario Party 3



Game Boy Advance

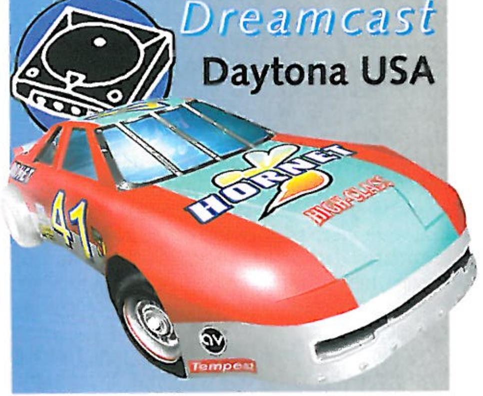
F-Zero Maximum Velocity
Kuru Kuru Kururin
Ready to Rumble Boxing Round 2

PS2



Red Faction
GT 3 A-Spec

Dreamcast



Daytona USA



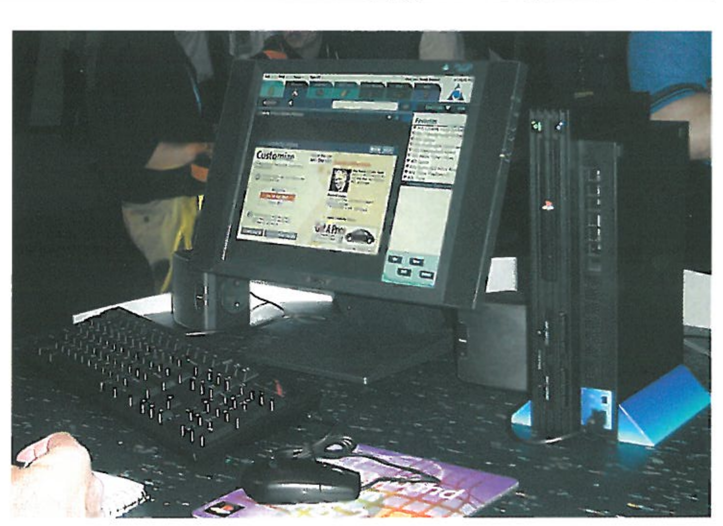
La familia y uno más

Por Óscar Charneco

La pasada edición del E3 nos ha dado muchas y esperanzadoras noticias en el mundo de las consolas. Una de las que más nos ha llamado la atención ha sido la presentación de los nuevos accesorios que Sony ha diseñado para su PlayStation 2, que en Estados Unidos se podrán disfrutar después del verano. Las posibilidades detectadas en los juegos multijugador ha llevado al gigante japonés a reconducir sus esfuerzos en mejorar las prestaciones y periféricos de su consola estrella.

Dentro de su nueva estrategia, Sony ha firmado acuerdos con distintas compañías para dotar a la PS2 del software más extendido por la red. Así, America OnLine (AOL) proporcionará contenidos y servicios a los usuarios estadounidenses de esta plataforma. También se han firmado acuerdos con Real Networks para integrar en el software de la consola sus programas de reproducción de contenidos visuales *online*, además de versiones de Netscape y Macromedia Flash, fruto de sendos acuerdos con AOL y Macromedia.

Para que el usuario pueda disfrutar de todas estas novedades, Sony ha presentado su Network Adaptator, un dispositivo que contiene una conexión híbrida analógica y a través de Ethernet, un módem analógico a 56k y una tarjeta Ethernet 10/100. Está prevista su comercialización en Estados Unidos el próximo mes de noviembre a un precio de 39,95 dólares (algo menos de 7.000 Ptas.) También va a incorporar a la consola de un disco duro de 40 Gb, probablemente a partir de noviembre y sin que exista, de momento, un precio orientativo. Con estos componentes se va a lograr hacer realidad nuestros sueños de conectar la PS2 en red y poder acceder a Internet desde nuestra plataforma.



Pero Sony quiere ir aún más lejos y para extender las posibilidades *online* de su máquina ha presentado nuevos periféricos: un teclado, un ratón y una pantalla de cristal líquido (LCD). Con estos componentes nuestra consola puede ser que nos recuerde a nuestro ordenador personal, pero todo está dirigido a convertir PlayStation 2 en un centro de entretenimiento doméstico. Ya hay acuerdos con Vodafone en Europa para conectividad con móviles en PS2 y PlayStation, y otros acuerdos con Telewest para la retransmisión de imágenes por cable en la consola.

Dentro de esta línea de desarrollo en nuevos campos, Sony ha anunciado la creación del Dinamic Network Authentication System para proteger los derechos de autor en Internet. En teoría, este sistema evitará que se produzcan descargas de contenidos sujetos a derechos de autor sin previo pago de los mismos.

Sony ha alcanzado un acuerdo con IBM y Toshiba para una futura PlayStation 3, algo que será realidad dentro de cuatro o cinco años. Una parte de esa colaboración estará dirigida hacia el desarrollo de una Red de banda mucho más ancha que la actual. Otro de los proyectos, de momento "secretos", de Sony está relacionado con Nintendo e Internet, aunque no hay más datos que nos permitan saber por qué camino discurren estas conversaciones.

Todas estas novedades aún tardarán unos meses en llegar a Europa. No obstante, resulta esperanzador comprobar cómo las compañías avanzan en la línea que demandamos los usuarios. Sony está dando los pasos necesarios para convertir la PS2 en la referencia de las consolas de última generación, sobre todo ahora que van a entrar en el mercado nuevos productos como Xbox de Microsoft y Game Cube de Nintendo.

PS2 y Dreamcast, los extremos se tocan

Ken Kutaragi, presidente de Sony, ha realizado una visita relámpago a España en la que hemos podido conocer de primera mano importantes novedades que van a cambiar de forma radical el futuro del juego *online* a través de las consolas. Kuratagi ha explicado un acuerdo con Sega para que los usuarios puedan compartir la experiencia de jugar a través de Internet al mismo juego desde distinta plataforma.

Las declaraciones del presidente de Sony abren la puerta para la futura conectividad de las diferentes consolas e, incluso, el PC ¿Por qué no? Kutaragi explicó que "hasta ahora, con las consolas de la generación anterior, había un hardware incapaz de comunicarse. Sin embargo, la conectividad de las nuevas plataformas convierte a Internet en un punto de encuentro para todos donde podremos intercambiar tecnología y juegos".

Gracias a Internet, millones de jugadores de todo el mundo podremos superar al fin las barreras de la tecnología y disfrutar las sensaciones del juego en red, ya sea en nuestra PS2, Dreamcast o cualquiera de las nuevas consolas que Nintendo y Microsoft van a lanzar al mercado europeo a lo largo del año que viene.

Las nuevas consolas tienen un hardware más avanzado que permite integrarlas en el punto de encuentro idóneo: Internet. Sólo queda por comprobar si este acuerdo alcanzado entre Sony y Sega se extenderá en un futuro al resto de plataformas y si integrará al PC, pues no podemos olvidar que el ordenador personal tiene ya una larga experiencia en juegos en red y a través de Internet, por no mencionar la gran cantidad usuarios que utilizan el ordenador para su ocio en la Red.





MSN Confederación

Está claro que el futuro de muchos juegos para PC pasa por Internet. Así de claro lo tuvieron hace ya tiempo los fundadores de MSN Confederación, un servicio de juego *online* que te permite disfrutar de juegos como Age of Empires, Flight Simulator, Counter Strike o Quake a través de la Red.

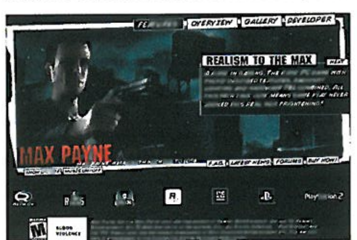
MSNConfederación presume de tener los mejores servidores de juegos de España para que los usuarios puedan jugar sin ningún tipo de problemas. Además, es posible descargar *demos*, *drivers* o parches para poder disfrutar de la zona de juegos sin ningún impedimento. Para completar la amplia oferta de servicios han incluido noticias, soporte técnico, zona de descarga y juegos clásicos totalmente gratuitos. Si el usuario no tiene acceso a Internet, MSN y BT regalan conexiones especialmente creadas para disfrutar del juego desde Internet. Son conexiones con 10 Mb de espacio para la página personal, buzón de correo ilimitado, posibilidad de acceso RTC o RDSI, poca latencia con bajo *ping* y sin pérdida de paquetes de información.

Para poder disfrutar de los servicios que ofrecen es necesario rellenar un alta de usuario en la misma web: **www.msnconfederacion.com**. Una vez dado este paso ya puedes elegir el juego que quieras y medir tus fuerzas con el resto de *jugones* que abarrotan la red.

Max Payne ya tiene web oficial

GodGames ha anunciado el lanzamiento de la web oficial para Max Payne, el esperado juego de acción en tercera persona. Esta nueva web incluye información detallada sobre el argumento y las características del juego, así como un listado de las preguntas más frecuentes y una nueva serie de imágenes.

En el juego eres un policía secreto en la ciudad de Nueva York que se ve envuelto en un crimen que no ha cometido. Tratando de limpiar su nombre y de encontrar la verdad, Max se enfrentará a una serie de personajes en entornos urbanos de corte realista. Max Payne es un policía atormentado por la muerte de su esposa, un personaje que, como reza la publicidad, "no tiene nada que perder".



El juego es uno de los lanzamientos más esperados por el público y causó sensación en la pasada edición del E3. Está siendo desarrollado por Remedy y 3D Realms. Para más información, puedes visitar **maxpayne.godgames.com** y descargarte el trailer del juego en varios formatos.

Tomb Raider, el estreno más esperado

Ya puedes encontrar en nuestros cines la película Tomb Raider, la esperada superproducción que ha transformado por primera vez en carne y hueso a la heroína Lara Croft. La película cuenta la historia de la popular protagonista de los videojuegos en un aventura que mantiene el espíritu de los mismos. Por eso se ha rodado en Londres, Islandia, Camboya y Venecia. Uno de los grandes atractivos del filme es ver a Angelina Jolie interpretando a Lara Croft. Para poder realizar las acrobáticas escenas de acción la actriz tuvo un duro entrenamiento especial durante tres meses. La película promete tanta acción y emoción como el juego en el que está inspirada. Ahora que ya está en los cines, es un buen momento para consultar la web oficial **www.tombraidermovie.com** y enterarte de las anécdotas del rodaje o descargarte imágenes en tu ordenador.



EL PLANETA DE LOS SIMIOS

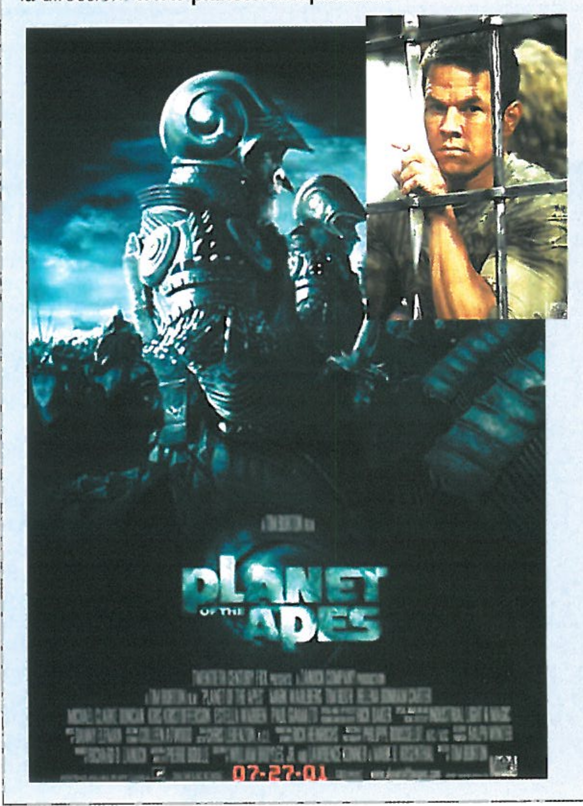
La película

Uno de los estrenos más prometedores de este verano ya tiene página web en español, donde podrás ver imágenes del esperado filme de Tim Burton. La película es un *remake* del clásico de ciencia ficción que en su día protagonizó Charlton Heston, con la particular visión del director de *Eduardo Manostijeras* y *Batman*. El rodaje no ha estado exento de polémicas, como la creada por una supuesta relación sexual entre el protagonista masculino y uno de las simias, escenas que, si existen, la productora no nos va a dejar ver.



La página oficial tiene varias curiosidades, como el supuesto proyecto APE (Evolución Alternativa de los Primates) que mantiene la ficción de la que parte la película. También podremos participar en una cacería virtual con el concurso que tienen montado y seguir las pistas para encontrar la solución del enigma. Otra de las curiosidades con las que podemos ir abriendo boca son las postales y fondos de escritorio con las que podemos sorprender a todos nuestros amigos.

Uno de los proyectos cinematográficos más interesantes de este verano y del que ya podemos comenzar a disfrutar en la dirección: **www.planetoftheapes.com**.





MÓVILES

Terminal para juegos e Internet



Nokia e Intel han desarrollado conjuntamente una plataforma multimedia que posibilita acceso total a Internet (*chat*, *mail*, comercio electrónico, juegos *online*...) además de audio y víkdeo digital, televisión y grabación de vídeo doméstico. Todo ello combinando la televisión digital y la tecnología IP (*Internet Protocol*) y utilizando estándares como HTML, *Java Script*, el sistema operativo Linux y el navegador Mozilla.

Con **Nokia Media Terminal** tendrás televisión digital (soporta el formato MPEG2), reproductor de audio (en formato MP3 y Real Player para escuchar emisoras *online*) y navegador de Internet (utilizando Mozilla con el interfaz Nokia Navi Bars, compatible con televisiones PAL y NTSC). Además tendrás una consola con la que jugar a juegos que funcionen sobre Linux, con lo que tendrás un buen montón de ellos totalmente gratis en la Red. Puedes bajártelos y almacenarlos en el disco duro del Nokia Media.

Gracias a este disco duro de 20 Gb también podrás grabar cualquier cosa de la tele (unas 30 horas), como se hace habitualmente en los reproductores de vídeo, pero esta vez sin cinta de por medio. Igualmente puedes almacenar en él todo lo que te bajes de la Red, ya sean fotos, textos... Además el terminal Nokia vendrá con un procesador Intel Celeron a 386 MHz, 32 ó 64 Mb de RAM y tarjeta aceleradora de gráficos 3D. Por supuesto tendrá un mando/teclado a distancia.

Una parte fundamental de este nuevo terminal será la relacionada con los juegos: cuando se ponga a la venta vendrá con algunos juegos cargados, pero podrás bajarte más de la web que Nokia va a crear expresamente para esta plataforma. Además, si en algún momento te tienes que ir de casa, no hay problema, ya que podrás seguir la partida a través de tu teléfono móvil Nokia. ¡El sueño de cualquier jugón! Y teniendo en cuenta que Nokia vendió en el pasado 2000 casi 130 millones de teléfonos móviles, está claro que es una plataforma con mucho futuro.



Infogrames 511



Infogrames ha desarrollado tres nuevos juegos para el Alcatel One Touch 511. Estos tres juegos están basados en el universo de *Starshot* (disponible para PC y N64 desde hace tiempo). **Killer Exp** es un juego de acción en el que pilotarás una nave con la que tendrás que destruir todas las naves enemigas, defensas... El movimiento es a través de un desplazamiento lateral. **EyesStar** es una mezcla de juego de mesa y puzzle, mientras que **Run Run** es el típico juego de plataformas en el que tendrás que saltar, colgarte, recoger moneditas y deshacerte de los enemigos. El lanzamiento está previsto para el verano de este año y estará traducido al castellano.

Deportes en el móvil

Los usuarios del Nokia 9210 Communicator podrán disfrutar en breve de dos nuevos juegos: **Mobile Soccer** y **Rage Golf**. El primero de ellos ha sido desarrollado Kuju Entertainment, la misma compañia que realizó el juego *Virtually board Snowboarding*, disponible desde hace ya tiempo para los usuarios de este modelo de móvil. *Rage Golf* ha sido desarrollado por la compañía británica Rage. Ambos juegos estarán disponibles en los próximos meses a través del Club Nokia.

Juegos Palm y Pocket PC

Por Jorge Martínez

Es cierto que en la Red hay un montón de juegos *shareware* para estas dos plataformas, aunque no es menos cierto que el noventa por ciento de ellos son aburridos jueguecitos de puzzles, ajedrez, backgamon y similares. Los que aquí te proponemos son juegos con gran calidad, aunque tendrás que pagar por ellos. Pero, aún así, no te asustes, porque en todas las web que te vamos a recomendar tendrás la opción de bajarte **demos** de ellos. Descárgatelos, pruébalos y si te gustan, ¡ya sabes!

www.astraware.co.uk

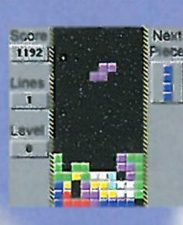
En este sitio encontrarás un poco de todo para tu PDA. **Zap2000** es un *mata-marcianos* de los de toda la vida que corre sobre PDA en b/n y color. Pilotas una nave y debes destruir todos los aliens que vienen a por ti. Al final de cada una de las siete fases tendrás que enfrentarte al jefe. Todo esto aderezado con los clásicos objetos para potenciar tu armamento o *power ups*. Los requerimientos: 3Com Palm III, Palm V u organizador compatible basado en Palm OS 3. También está disponible la versión **Zap2016** para las Visor de Handspring.

Galaxy Ranger es un juego de acción cómico en el que te pondrás en la piel de Dirk Nebula para salvar al mundo y, cómo no, ¡a la chica! Los gráficos están muy cuidados y son una mezcla de cómic y película de serie B. Tendrás que vigilar tus niveles de energía y salud para llegar hasta el jefe final. Requiere cualquier Palm OS 3.0 o superior. En **Police Range** tendrás que afinar tu puntería: primero contra dianas móviles y, si superas el entrenamiento, tendrás que salir a la calle a luchar contra el crimen. ¡Demuestra quién es la ley! Funciona con cualquier Palm OS 3.0 o superior. En **Biplane Ace** te pondrás a los mandos de un avión de la Primera Guerra Mundial y tendrás que demostrar que el Barón Rojo, a tu lado, era un aprendiz. Un juego de combate aéreo visto desde arriba y con el que, además, podrás jugar contra un amigo a través del puerto de infrarrojos. Funciona con cualquier Palm OS 3.0 o superior.

Para terminar, **Fire** es el típico juego de las maquinitas portátiles de los 80 en el que la gente se tira al vacío desde los edifios y tu misión es rescatarlos con una camilla y enviarlos a la ambulancia. ¿Lo recuerdas? Tanto si jugaste como si no, deberías bajártelo: aún hoy es tremendamente adictivo. Va en 3Com Pilot, PalmPilot, Palm III-series, Palm V-series o compatible.

www.electronhunt.com

Aquí encontrarás varios juegos de póker y solitarios (en versión demo durante 30 días), pero lo realmente bueno es **Blocks**, el adictivo *Tetris* de toda la vida y totalmente gratis que te funcionará en cualquier versión de PalmOs. ¡A echarle horas, pero sin pasarse!

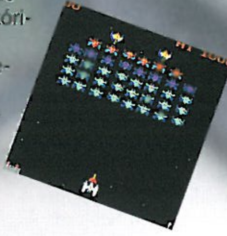


www.palmcreations.com

En esta web sólo tienen un juego, pero merece la pena echarle un vistazo. Es **Dragon Bane**, un juego de rol donde tendrás que convencer a cinco personajes (magos, luchadores...) para que te acompañen a lo largo de la misión que te proponga tu rey. Tendrás que ir ganando experiencia, fuerza y habilidad a base de enfrentarte a criaturas malvadas y patearte los extensos niveles (20 mapas en tres ciudades diferentes). Además, tiene unos gráficos muy cuidados aunque sólo en blanco y negro. Puedes bajarte la versión demo gratis.

www.pilotfan.com

Aquí encontrarás dos demos de dos juegos históricos: **Galaxians** y **Frog**. Para rememorar los viejos tiempos en los recreativos o para hacerlo por primera vez si eres más joven. ¿3D? ¿Para qué, con juegos como éstos?



www.standalone.com

Como siempre, muchos solitarios y juegos de cartas y la curiosidad de la versión en castellano del **Backgammon**. Aún así, hay alguna que otra excepción, como **Dragon Hunter**, un *pinball* nada espectacular pero con el que puedes pasar un buen rato. Mejor resulta **Frogs vs. Cars**: el típico juego arcade de hace un montón de años en el que tienes que pasar la ranita de un lado a otro de la pantalla sin que la atropellen los coches y subiéndote a los troncos que flotan en el río. Para nostálgicos. Igual pasa con **Munchman**, que en realidad es el *Pac-Man*. ¿Qué te vamos a contar que ya no sepas? Todos los juegos te los puedes descargar en versión *trial* y podrás jugar con ellos durante 30 días.



www.ziosoft.com

Esta compañía desarrolla juegos tanto para PDA como para Pocket PC. Entre sus próximos lanzamientos tienen algunos pesos pesados como **SimCity 2000**, **Ultima Underworld** y **Need for Speed 4**, pero habrá que esperar a después del verano para tenerlos en nuestras manos. De momento, podrás hincarle el diente a algunos títulos muy suculentos como **ZioGolf2**, un auténtico simulador de golf que incluye los campos oficiales y con unos impresionantes gráficos 3D. Además también tienen disponibles actualizaciones con nuevos campos de golf. **Pow Wow** es un *shooter* tipo *Point Blank* en el que tendrás que disparar a objetos, bichos y demás cosas que pululan por el aire, todo ello con unos gráficos de tipo cómic. **Metallion** es, sin duda, el más impactante de todos: en él tendrás que pilotar un *Mech* (en tercera persona) y freír a disparos al enemigo que te viene de frente. Tienes tres robots para elegir (más fuerte, más rápido o más armado), un montón de *power ups* y unos gráficos que quitan el hipo.

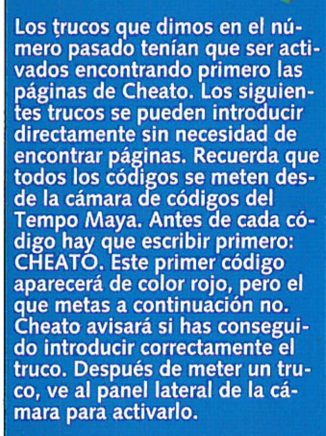
www.freewarepalm.com

¿Todos tus amigos tienen un Nokia y se pasan las horas muertas jugando al dichoso **Snake**? Pues deja ya de llorar: aquí lo tienes gratuitamente para que lo disfrutes en tu Palm, con menos complicaciones de manejo que en un teléfono móvil y mayor superficie de pantalla. ¡Para que luego digan!





Trucos



TRUCO DEL MES

Banjo-Tooie

Los trucos que dimos en el número pasado tenían que ser activados encontrando primero las páginas de Cheato. Los siguientes trucos se pueden introducir directamente sin necesidad de encontrar páginas. Recuerda que todos los códigos se meten desde la cámara de códigos del Tempo Maya. Antes de cada código hay que escribir primero: CHEATO. Este primer código aparecerá de color rojo, pero el que metas a continuación no. Cheato avisará si has conseguido introducir correctamente el truco. Después de meter un truco, ve al panel lateral de la cámara para activarlo.

SREHTAEF – Dobla el número de plumas máximo que puedes llevar
SGGE – Dóblale número de huevos que puedes llevar
FOORPLLAF – No te haces daño al caer
KCABYENOH - Regeneración
GNIMOH – Huevos buscadores
YGGIJTEG – Activa los carteles del templo de Jiggy Wiggy
JIGGYWIGGYSPECIAL – Abre todas las puertas de Jiggy Wiggy en la isla de las brujas
NESTKING – Huevos y plumas infinitos
SUPRBANJO – Banjo se mueve más deprisa
SUPERBADDY – Los enemigos se mueven más deprisa
PLAYITAGAINSON – Desbloquea todas las escenas cinemáticas
XOBEKUJ – Abre el tocadiscos de Jolly Roger's Lagoon



DREAMCAST

Crazy Taxi 2

Modo experto
Deja apretados START+Y en la pantalla de selección de personaje, y luego pulsa A.
Jugar sin la flecha
En la pantalla de selección de personaje, deja apretado START y pulsa A.
Jugar sin marca de destino
En la pantalla de selección de personaje, deja pulsado Y y luego pulsa A.

Quake III

Comandos
Estos comandos que te serán de gran utilidad cuando te conectesonline para jugar a Quake III Arena en Dreamcast. Para poder utilizarlos necesitas un teclado. Comienza un juego normal y pulsa la tecla ~. Esto te dará acceso a la consola. Desde ahí, teclea el comando deseado:
/who - Enseña una lista de jugadores, ambos AI y Humanos.
/say1 - Escribe esto y a continuación un mensaje para mandar un mensaje al jugador 1. Cambia el 1 por un 2, un 3 o un 4 para enviar los mensajes a otros jugadores.
/help - Ver toda la lista de comandos.
/tell_attacker
Mensaje personal a tu atacante.
/say_team - Avisa con un mensaje a tu equipo (Sólo para el modos basados en equipos.)
/tell_target - Avisa con un mensaje personal a tu objetivo enemigo.
/clear - Acaba el modo consola.
Trucos
Acaba el juego en cualquier dificultad. Graba la partida en la Visual Memory Unit (VMU) y aparecerá un mini-juego. Cada vez que termines el mini-juego, obtendrás un nuevo truco en el menú de trucos. Tendrás que acabar el mini-juego cinco veces en el mismo nivel de dificultad para abrir todos los trucos disponibles.

House of the Dead 2

Activar la puntuación
En la pantalla de título pulsa la siguiente combinación: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha y START
Créditos infinitos
Completa el modo entrenamiento y el modo jefes. Después de esto, la opción continuar se convertirá en "Free Play".
Todos los objetos
Completa el modo entrenamiento en todos los niveles de dificultad para recibir todos los objetos en el modo original.

Phantasy Star Online

Mete el disco del juego en un PC, podrás encontrar a unos ficheros de ilustraciones ocultos en la carpeta "Extra".
Si dispones de un teclado para jugar, presiona de manera simultánea ALT, F1 y F12 y conseguirás todos los movimientos. Todos los personajes tienen dos colores extras ocultos. Para acceder a ellos, tienes que ponerles su nombre secreto. Una vez escogido el color extra, y antes de terminar el proceso de creación del personaje, vuelve a bautizarle con un nombre de tu elección:

Personaje	Nombre secreto
Humar	KSKAUDONSU
Hunewearl	MOUEOSRHUN
Hucast	RUUHANGBRT
Ramar	SOUDEGMKSG
Racat	MEIAUGHSYN
Racaseal	NUDNAFJOOH
Fomarl	DNEAOHUHEK
Fonewm	ASUEBHEBUI
Fonewearl	XSYGSSHEOH

NINTENDO 64

Mario Golf

Para escoger un jugador zurdo, selecciónalo mientras mantienes apretado el botón L. Al seleccionar un personaje, mantén apretado uno de los botones c para cambiar el color de sus ropas.

PLAYSTATION

World Scariest Police Chases

En el menu principal pulsa **IZQUIERDA, DERECHA, L1, R1, CIRCULO,**
CUADRADO, R2, L2. Oirás un maullido de confirmación, y podrás acceder a todas las armas del modo Free Patrol y a todos los extras del menú de bonus.

PLAYSTATION2

Crazy Taxi

Vista alternativa
Mientras estás jugando, coge el segundo mando y pulsa Circulo mientras aprietas L1 y R1. Así entrarás en una vista de primera persona. Pulsa triangulo mientras aprietas L1 y R1 para que la cámara salga al exterior. Pulsa cuadrado mientras aprietas L1 y R1 para mostrar el indicador de velocidad.

Star Wars Super Bombad Racing

Convertir a todos los pilotos en Kaadus.
En el menú principal pulsa:
L1, R1, L2, R2.

Jugar con Boba Fett
En el menú principal pulsa:
cuadrado, circulo, triangulo, circulo, cuadrado. Verás este mensaje de confirmación: "Boba Fett ha cogido tu puesto en la carrera..." Empieza a jugar con normalidad y tu personaje será sustituido por Boba Fett tan pronto comience la carrera.

Jugar con un tanque de la Federación
En el menú principal debes pulsar:
círculo, triangulo, cuadrado, círculo, triangulo, cuadrado.
Verás este mensaje de confirmación: "Dios mío, que es ese gran tanque que tienes...". Empieza a jugar con normalidad y tu personaje será sustituido por un tanque tan pronto comience la carrera.

Jugar con Darth Vader
Gana el circuito galáctico con una medalla de oro y jugando con Anakin

Galaxy Circuit
Finaliza como uno de los tres mejores corredores en todos los circuitos para desbloquear Galaxy Circuit.

Mirror mode
Finaliza el Galaxy Circuit con medalla de oro con cualquier corredor para desbloquear una opción que te permitirá correr todos los circuitos en sentido inverso.

Corredores Shark
En el menú principal pulsa: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda y Select. Un
mensaje te avisará de que has introducido el truco correctamente.

Turbo infinito
En el menú principal pulsa: L1, R2, L1, R2, Cuadrado y Select. Un mensaje te avisará de que has introducido el truco correctamente.

Accede a la Space Freighter Arena
En el menú principal, pulsa L1, R1, Select y Círculo. Un mensaje te avisará de que has introducido el truco correctamente.

Power Queen Amidala
En el menú principal presiona Abajo, Select, Arriba, Select, Izquierda, Derecha y Select. Un mensaje te avisará de que has introducido el truco correctamente.

GAMEBOYCOLOR

Los Simpson: Tree House Horror

Passwords para las fases del juego

2.- FWXCKJXGLWN
3.- TNSLRYSJGWW
4.- BXPGCFPYJWB
5.- WSQJLTQFYWK
6.- NPKYGBKTFWQ
7.- XQRFJWRBTWP





Regalamos un viaje a Egipto

Sorteamos un viaje de una semana a Egipto junto con Universal Interactive y el juego **The Mummy Returns** entre todas las encuestas recibidas en nuestra redacción, como agradecimiento por tu colaboración para que hagamos una publicación cada día más interesante.

Para participar en esta promoción es imprescindible rellenar el cuestionario. Escribe con claridad tus datos personales para evitar confusiones y remítenos esta encuesta (No se admite más de una por persona. Instrucciones en la página siguiente).

NOMBRE ______________ APELLIDOS ______________ ESTUDIOS TERMINADOS ______________

DOMICIO ______________ TEL. ______________ C.POSTAL ______________

POBLACION ______________ PROVINCIA ______________ E-MAIL ______________

SEXO ______________ EDAD ______________ PROFESION ______________ ESTADO CIVIL ______________

LINEA DE DOBLEZ

Seguidamente figuran una serie de preguntas agrupadas por epígrafes, rellénalas según tu criterio. Con tu ayuda pretendemos adaptar el contenido de nuestra revista a tus gustos, ofreciéndote una publicación de más calidad. **Agradecemos sinceramente tu colaboración.**

1.- A continuación hay una relación de plataformas que habitualmente trata **EGM No Sólo Juegos**. Valora, en cada uno de ellas, el grado de interés que tiene para ti. (0 Nada - 5 Muy interesante).

Dreamcast	0	1	2	3	4	5	1
Game Boy	0	1	2	3	4	5	2
Game Boy Advance	0	1	2	3	4	5	3
Game Boy Color	0	1	2	3	4	5	4
Game Cube	0	1	2	3	4	5	5
Nintendo 64	0	1	2	3	4	5	6
PlayStation	0	1	2	3	4	5	7
PlayStation 2	0	1	2	3	4	5	8
Xbox	0	1	2	3	4	5	9
Música	0	1	2	3	4	5	10
DVD	0	1	2	3	4	5	11
Móviles	0	1	2	3	4	5	12
Internet	0	1	2	3	4	5	13
PC	0	1	2	3	4	5	14

2.- ¿Cómo conociste **EGM No Sólo Juegos**?

- ☐ Recomendada por un amigo 15
- ☐ Publicidad 16
- ☐ En el quiosco 17
- ☐ Otras formas 18

3.- ¿Con qué revista conociste **EGM No Sólo Juegos**?

- ☐ Family PC 19
- ☐ Computer Gaming World 20

4.- Valora en una escala de 0-5 los siguientes aspectos de la revista, de acuerdo a las siguientes características:

LINEA DE DOBLEZ

Tratamiento atractivo de los temas	Poco extensos	0	1	2	3	4	5	Muy extensos	21
Portadas	Poco atractivas	0	1	2	3	4	5	Muy atractivas	22
Precio	Cara	0	1	2	3	4	5	Barata	23
Temas	Poco interesantes	0	1	2	3	4	5	Muy interesantes	24

5.- ¿Qué tipo de material promocional le gustaría que incluyésemos con **EGM No Sólo Juegos**?

- ☐ Demos 25
- ☐ Vídeos 26
- ☐ Música 27
- ☐ Suplementos con guías y/o trucos 28
- ☐ Otros (especificar) 29-30 ______________

6.- ¿Qué es lo que más le gusta de **EGM No Sólo Juegos**? 31-32 ______________

7.- ¿Qué es lo que menos le gusta de **EGM No Sólo Juegos**? 33-34 ______________

8.- ¿Qué plataformas tienes en casa?

- Dreamcast ☐ 35
- Game Boy / Game Boy Color ☐ 36
- Nintendo 64 ☐ 37
- PDA ☐ 38
- PC ☐ 39
- PlayStation ☐ 40
- PlayStation 2 ☐ 41
- Teléfono móvil ☐ 42

9.- ¿Qué plataformas tienes intención de adquirir en el futuro?

- Game Boy Advance ☐ 43
- Game Cube ☐ 44
- Xbox ☐ 45

APLICAR PEGAMENTO EN ESTA ZONA

10.- Valora el grado de interés que tienen para ti nuestras secciones (0 Nada - 5 Muy interesante) y si las lees en profundidad:

			¿Lees en profundidad?	
Actualidad	0 1 2 3 4 5	46	Sí	No 56
Entrevista	0 1 2 3 4 5	47	Sí	No 57
Rumores	0 1 2 3 4 5	48	Sí	No 58
Galería	0 1 2 3 4 5	49	Sí	No 59
Reportajes	0 1 2 3 4 5	50	Sí	No 60
Análisis	0 1 2 3 4 5	51	Sí	No 61
Trucos	0 1 2 3 4 5	52	Sí	No 62
Móviles	0 1 2 3 4 5	53	Sí	No 63
Música / DVD	0 1 2 3 4 5	54	Sí	No 64
Zona Online	0 1 2 3 4 5	55	Sí	No 65

11.- ¿Con qué frecuencia lees/compras las siguientes revistas?

	Soy suscriptor	Lector habitual (8 ó más nº anuales)	Leo con frecuencia 4 a 7 nº anuales)	Leo de vez en cuando (3 ó menos nº an.)	No leo
66 Hobbyconsolas					
67 Superjuegos					
68 Top Games					
69 Micromanía					

PEGAR AQUI

LINEA DE DOBLEZ

12.- ¿Qué te ha motivado a comprar **EGM No Sólo Juegos**?

Que sea gratuita 70 · Los temas de portada 71 · Por la B.S.O. 72 · Por un amigo 73

Por los concursos 74 · Otros (especificar) 75-76 ______________________

13.- ¿Qué día compraste la revista? 77

Antes del 25 de Junio · 26 Junio · 27 Junio · 28 Junio · 29 Junio · 30 Junio · 1 Julio · 2 Julio · 3 Julio · 4 Julio · Después del 4 Julio

14.- ¿Compras la revista siempre en el mismo punto de venta? 78 · Si · No

(0 Nada - 5 Muy interesante)

15.- ¿Cómo valoras que EGM No Sólo Juegos acompañe, gratuitamente, a Computer Gaming World? 0 1 2 3 4 5 79

16.- ¿Cómo valoras la cantidad de páginas de EGM No Sólo Juegos? 0 1 2 3 4 5 80

17.- Como lector de EGM No Sólo Juegos, ¿hasta qué punto te son interesantes los contenidos de CGW? 0 1 2 3 4 5 81

18.- ¿Cómo valorarías que EGM No Sólo Juegos incluyese también juegos para PC? 0 1 2 3 4 5 82

BASES DE PARTICIPACIÓN

• PARA PARTICIPAR EN ESTA PROMOCIÓN ES IMPRESCINDIBLE RELLENAR EL PRESENTE CUESTIONARIO. • PODRÁN PARTICIPAR TODOS LOS LECTORES DE EGM No Sólo Juegos. • LA FECHA TOPE DE RECEPCIÓN DE CUESTIONARIOS FINALIZA EL 15 DE AGOSTO DE 2001. • SÓLO SE ADMITIRÁ UN CUESTIONARIO POR PERSONA. • EL NOMBRE DE LOS GANADORES DE ESTA PROMOCIÓN SERÁ PUBLICADO EN EGM No Sólo Juegos.

Una vez contestado, recorte el cuestionario de la revista, pliégalo en tres, haciendo coincidir las franjas de pegado y envíelo por correo (no necesita sello). Agradecemos sinceramente tu colaboración.

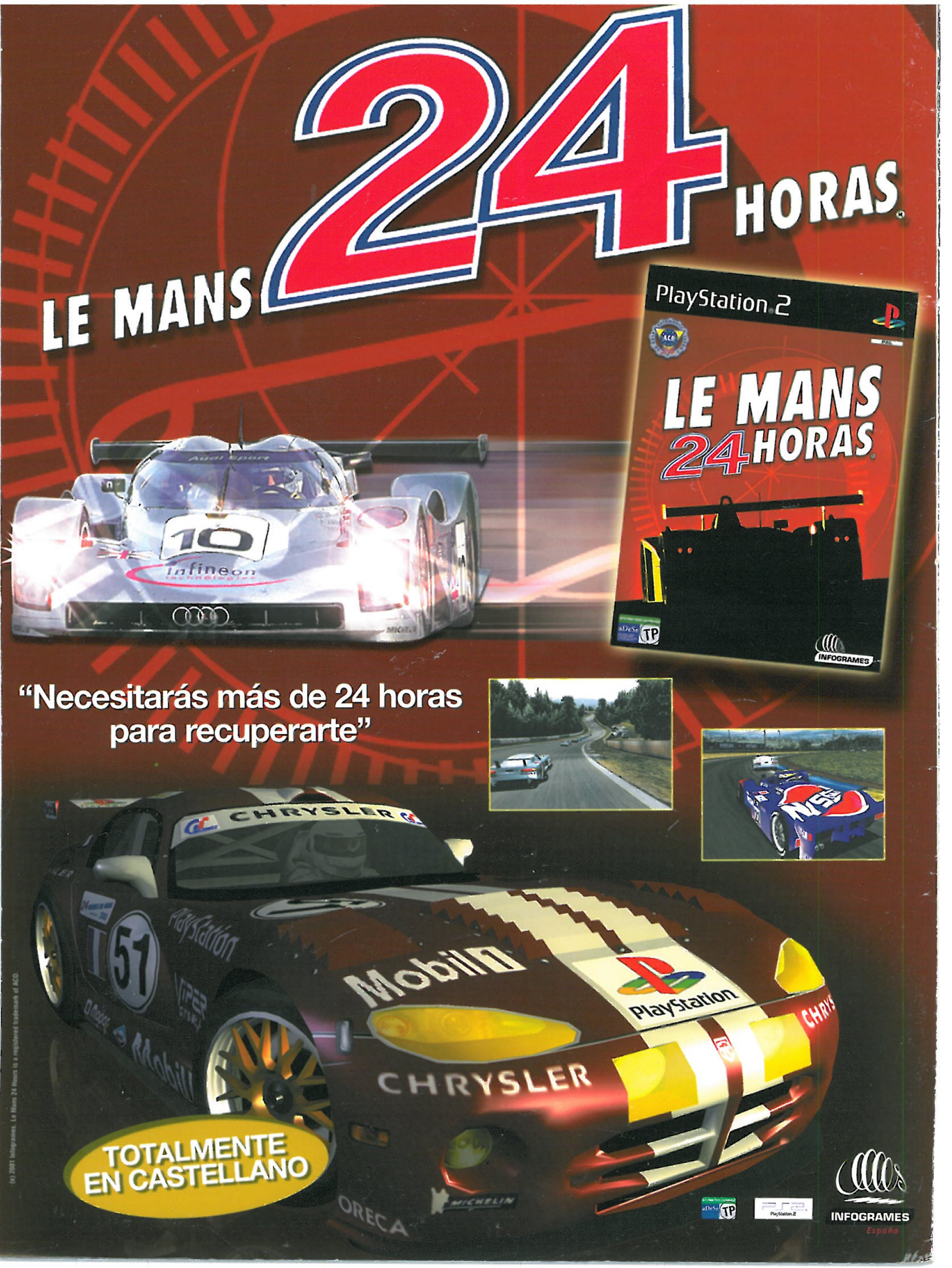
LINEA DE DOBLEZ

RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización nº 9432
B.O.C. de 3-11-89

No necesita sello.
A franquear en destino

américa ibérica

Ref. EGM No Sólo Juegos
Editorial América Ibérica, S.A.
Apdo. 1050 FD.
28080 Madrid


LE MANS 24 HORAS
PlayStation 2
LE MANS 24 HORAS
INFOGRAMES
"Necesitarás más de 24 horas para recuperarte"
TOTALMENTE EN CASTELLANO
(c) 2001 Infogrames. Le Mans 24 Hours is a registered trademark of ACO.
PlayStation 2
INFOGRAMES
España